[MYCOMムック VOL.21]・・・・・・・・・・・まるごと?NINTENDO64情報誌
――『ゼルダの伝説』が秋に発売延期！64DDは年内に
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円
(税込)
1998 6
最新情報満載号
ポケットモンスター大特集
おかえり!!ピカチュウ
夏にカセットで発売！
ポケモンスタジアム
ゼルダの伝説
時のオカリナ
中とじ攻略その1
BOMBERMAN HERO
ボンバーマンヒーロー
ミリアン王女を救え！
中とじ攻略その2
星のカービィ3
初登場！4タイトル
◆RAKUGAKIDS
◆スターソルジャー バニシングアース
◆バック・バンブル
◆64トランプコレクション
付録
ゼルダ&カービィ特製シール付き
©1998 HUDSON SOFT
©1997 Nintendo

ポケットの中のワンダーランド！

GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
対戦型 1人でも遊べます

今度は自分で新種がつくれるぞ。新ステージ「ドヒョー」で戦い、宇宙一の恐竜をめざそう！

5月29日発売予定
予価 4,800円（税別）

通信ケーブル対応

普段の生活では飼うことのできない猛獣、珍獣、また、実際にはありえない新種を創り、育成。今回は、オリジナルの動物図鑑が登場！

5月8日発売予定
予価 4,800円（税別）

GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
世界の珍しい貴重な昆虫を採集したり、飼育したり、競売にかけたりと、最高のコレクターをめざす！

7月発売予定
予価 4,800円（税別）

GoGo! ヒッチハイク

GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

舞台は地中海。 貴重な鍵を握るパートナーを選び、ともに困難をくぐり抜けゴールを狙う。めざすはローマだ！

7月発売予定
予価 4,800円（税別）

Jリーグ サポーターサッカー
～日本代表 フランスで頑張れ～

GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
日本代表をJリーグ18チームの中から実際に選び、世界32チームの頂点を目指します。

6月発売予定
予価 5,500円（税別）

GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
主人公は、幻の魚を釣り上げるため旅をする。釣りの楽しみはもちろん、図鑑、通信対戦モードなどもあり。

7月発売予定
予価 4,800円（税別）

株式会社J・ウイング
〒115-0045
東京都北区赤羽1-60-1グランデール202

The 64 DREAM 7月号は5月21日発売

ザ・ロクヨンドリーム<特製シールVol.21>

今月はゼルダの伝説シールが登場!! 貼りまくれ!!

ゼルダの伝説 時のオカリナ

SFC版 星のカービィ3のキャラも集合!!

ポケットピカチュウ! もシールになったよ!!

↓カセットの上面に貼ってね（空欄にはタイトルを書き込もう）

AIR BOARDER
エアーボーダー64

MORITA SHOGI
森田将棋64

FIFA ROAD TO WORLD CUP
FIFAロードトゥワールドカップ98 ～ワールドカップへの道

BOMBERMAN HERO
ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え!～

↓コントローラパック専用シールだ

NINTENDO64

The 64DREAM

6月最新情報満載号 VOL.21

©1998 HUDSON SOFT

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

64DREAMの表紙デザインは、ゲームのキャラクター達をいかに格好よく登場させるか…、という点に頭を悩ませ、毎回工夫を凝らしています。今月号はボンバーマンを目立たせようと、白バックで、シンプルかつ、迫力のある表紙にしました。単純であるが故に、デザインは結構難しいものなのです。決して、手抜きではありません。ところで、ちょうど1年前のリニューアル号以来変わらなかった、表紙のある部分が変わりました。さて、どこか解るかな？ 正解は次号で。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

©1998 Nintendo

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／三ッ井俊哉 岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸
■編集協力／田村修二 鴨島宣好 尾関友詩(ワークハウス) 白石 岳 小松原アンドゥレア 廣瀬寿子 深水央
■アートディレクター&Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／大條千鶴子(az! firm) 東城由香里(az! firm) 西田厚子(az! firm) 南尾和美(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント／藤田賢也(az! firm) 井上錦(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA) 相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 水口哲二
■イラスト／牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴 三浦ゆうま 中植茂久
■広告／林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【6月最新情報満載号】 1998年4月21日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

発売日未定ソフト続出！ど〜なってるの？

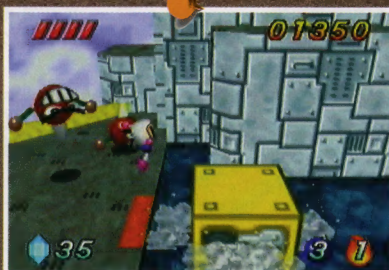
もーすぐはしまる楽しいゴールデンウィークは、『ゼルダ』で予定を入れてた人も多かったはず…なんだけど、うすうす感じてた発売延期が現実になってしまったじゃーありませんか!! 先月もお伝えしたように、任天堂がソフトの発売時期を見直していくということだったんだけど、4月に入って届いた任天堂ソフトの情報は『ゼルダ』と『ポケモンスタジアム』以外はことごとく発売日が「未定」とのこと。うーん、このへんは5月下旬にアメリカで行われるE3前後には明らかになると予想されるけど、N64を盛り上げるためのソフトの発売戦略が、まだ仕切り直しの最中といったところか。とはいえ、毎月、数本ずつでもコンスタントにソフトは発売されているので、何カ月もソフトが発売されなかった時期のことを思うと、ある意味でサードパーティを含めたラインナップの回転はよくなったかな。また、ここにあげたタイトル以外に、水面下でもいろいろと期待のソフトが作られていることも事実なのだ。とにかく、N64ユーザーも64ドリームも、もうここまで来たら、待つしかない。絶対にN64の大きなうねりが来ることを信じて、その日を待つのじゃ。

新作ソフトカレンダーの見方

- （紫）…発売日決定
- （青）…発売予想時期
- （マーク）…発売日決定マーク
- DD …64DD版で発売予定
- 新 …今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。参考にしてちょ。

COMING SOON（4月22日〜5月21日に発売）

FIFA ロード トゥ ワールド カップ 98
〜ワールドカップへの道〜
4月24日●6800円

ボンバーマンヒーロー
〜ミリアン王女を救え！〜
4月30日●6800円

発売時期	タイトル
4月	FIFA ロード トゥ ワールドカップ98〜ワールドカップへの道
	ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え!〜
5月	スーパースピードレース64
	エクストリームG
	パチンコ365日
6月	新 実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'9
	デザエモン3D
7月	新 オリンピックホッケーナガノ
	RAKUGAKIDS
	スーパービーダマンバトルフェニックス64
	新 64トランプコレクション〜アリスのわくわくトランプワー
	チョロQ64
	新 スターソルジャー バニシングアース
夏	スーパーロボットスピリッツ
	レブ・リミット
	ポケモンスタジアム
	キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
秋	TONIC TROUBLE
	新 BUCK BUMBLE
	Let's スマッシュ
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王
	バンジョーとカズーイの大冒険
	ゼルダの伝説　時のオカリナ
	ウルトラベースボール実名版64
98年	金田一少年の事件簿（仮）
	フライトシミュレーター（仮）
	レースゲーム（仮）
	新 飛龍の拳ツイン2
	プロ指南麻雀「兵」
未定	F-ZERO X
	バイオテトリス
	NBAバスケットボール（仮）
	エルテイル（仮）
	ぬし釣り64
	ゼルダの伝説64（仮）
	ジャングル大帝
	MOTHER3（仮）
	スーパーマリオRPG2（仮）
	ウルトラドンキーコング（仮）
	コンカーズ クエスト（仮）
	カービィ64（仮）
	スーパーマリオ64-2（仮）
	シムシティー64（仮）
	キャベツ（仮）
	ボディーハーベスト（仮）
	ゴルフ（仮）
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
	ポケモンスナップ
	ピカチュウげんきでちゅう（仮）
	ファイティングカップ
	超空間ナイタープロ野球キング2
	SNOW SPEEDER
	キラッと解決！64探偵団
	ブレードアンドバレル
	ナイフエッジ（仮）
	HYBRID HEAVEN（仮）
	悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
	実戦パチスロ必勝法
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
	ラストレジオンUX（仮）
	おねがいモンスター
	シムコプター64（仮）
	動物番長（仮）
	巨人のドシン（仮）
	キャバリーバトル3000

	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
～	SPT	エレクトロニック・アーツ	4月24日	6800円	31	141
	ACT	ハドソン	4月30日	6800円	59	139
	RAC	タイトー	5月29日	6800円(予価)	-	142
	RAC	アクレイムジャパン	5月29日	6800円(予価)	42	142
	ETC	セタ	5月	6980円	49	142
98～	SPT	コナミ	6月4日	7800円(予価)	28	141
	ETC	アテナ	6月	7800円	45	143
	SPT	コナミ	7月16日	未定	-	-
	格闘ACT	コナミ	7月23日	未定	18	139
	ACT	ハドソン	7月24日	6800円	-	139
ルド	TAB	ボトムアップ	7月	未定	47	142
	RAC	タカラ	7月	未定	40	142
	SHT	ハドソン	7月	未定	34	140
	格闘ACT	バンプレスト	夏	7800円	44	139
	RAC	セタ	夏	未定	-	142
	ETC	任天堂	夏	未定	8	143
仮)	SPT	ケムコ	夏	未定	-	141
	PUZ	カルチャーブレーン	夏	未定	-	140
	ACT	Ubiソフト	秋	未定	38	139
	SHT	Ubiソフト	秋	未定	38	140
	SPT	ハドソン	秋	未定	-	141
	TAB	タイトー	秋	未定	-	142
	ACT	任天堂	秋	6800円	16	138
	ACT	任天堂	秋	6800円	10	138
	SPT	カルチャーブレーン	秋	未定	-	141
	ADV	ハドソン	98年	未定	-	139
	SLG	ビデオシステム	98年	未定	-	140
	RAC	ビデオシステム	98年	未定	-	142
	格闘ACT	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	139
	TAB	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	142
	RAC	任天堂	未定	6800円	14	142
	PUZ	アムテックス	未定	未定	-	140
	SPT	任天堂	未定	6800円	-	141
	RPG	イマジニア	未定	6980円	-	138
	ETC	パック・イン・ソフト	未定	未定	-	143
DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
	ADV?	任天堂	未定	未定	-	139
DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	138
DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	138
	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	139
DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	140
DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	140
	SHT	任天堂	未定	未定	-	140
	SPT	任天堂	未定	未定	-	141
DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	格闘ACT	イマジニア	未定	6800円	-	139
	SPT	イマジニア	未定	6980円	-	141
	SPT	イマジニア	未定	6980円	-	141
	TAB	イマジニア	未定	6980円	-	141
	SHT	ケムコ	未定	未定	-	140
	SHT	ケムコ	未定	未定	-	141
	RPG	コナミ	未定	未定	-	138
	ACT	コナミ	未定	未定	-	139
	SPT	コナミ	未定	未定	-	141
	ETC	サミー	未定	未定	-	142
	SLG	トミー	未定	未定	-	140
	格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	139
	SLG	ボトムアップ	未定	未定	46	140
	SLG	マクシス	未定	未定	-	140
	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	143
DD	ETC	開発/バーラム(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	143
	RAC	日本システムサプライ	未定	未定	-	142

読者が選ぶドキドキ

N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3805 pt	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／秋 64DD版／未定
2	2324	2 (→)	実況パワフルプロ野球5	●コナミ ●SPT ●発売中
3	1551	3 (→)	MOTHER3(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
4	1209	4 (→)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●夏
5	962	5 (→)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
6	845	8 (↑)	F-ZERO X	●任天堂 ●RAC ●未定
7	831	–	チョロQ64	●タカラ ●RAC ●7月
8	779	7 (↓)	スーパーマリオ64-2(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
9	646	6 (↓)	ピカチュウげんきでちゅう(仮)	●任天堂 ●ETC ●未定
10	440	11 (↑)	シムシティー64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
11	409	9 (↓)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
12	360	12 (→)	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	●ハドソン ●ACT ●4月30日
13	345	10 (↓)	カービィ64(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
14	294	14 (→)	エルテイル(仮)	●イマジニア ●RPG ●未定
15	290	–	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●未定
16	257	17 (↑)	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)	●コナミ ●SPT ●未定
17	253	–	キャベツ(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
18	251	13 (↓)	金田一少年の事件簿(仮)	●ハドソン ●ADV ●98年
19	235	15 (↓)	ウルトラドンキーコング(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
20	227	–	スーパーロボットスピリッツ	●バンプレスト ●格闘ACT ●夏

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…2月21日～3月20日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

王者『セルダ』を追っかける形で、発売ギリギリまでPT数をのばして大健闘したのが、2位のご存じ『パワプロ5』。パワプロづけの春休みを送った人も多かったことだろう。…で、1位を独走する『ゼルダ』が、今月で16か月連続の1位をかざったあと、この新作ランキングからは引退する予定…だったんだけど、4月に入って、またも発売延期が正式に伝えられてしまった！！（くわしくは本文紹介ページ10P～と本郷さんページ110P～）。ってことはこのまま発売まで『ゼルダ』が1位を爆走し続けるのか、『ゼルダ』から1位を奪冠するソフトが現れるのか、とにかくなりゆきを見守るしかなさそうなのだ…。

◆今月初登場にして15位にランクインしたのがN64版初の釣りゲー『ぬし釣り64』。今後の情報を楽しみにしててね

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/98年3月8日～4月5日

順位	前号の順位	PT	タイトル	発売日
1	–	31.8	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
2	2 (→)	8.1	ヨッシーストーリー	97/12/21
3	4 (↑)	5.0	ディディーコングレーシング	97/11/21
4	8 (↑)	4.9	ファミスタ64	97/11/28
5	1 (↓)	4.8	テン・エイティスノーボーディング	98/2/28
6	10 (↑)	2.7	ぷよぷよSUN64	97/10/31
7	–	2.3	スーパーマリオ64(振動パック対応版)	97/7/18
8	–	2.4	ゴールデンアイ007	97/8/23
9	–	2.0	ソニックウイングスアサルト	98/3/19
10	–	1.9	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97/8/7

PTは売り上げ本数のデータをもとに点数化。売り上げ状況のめやすにしてください。

PICK UP! がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

初の3Dポリゴンになったごぞんじゴエモンたちの大活躍。ギャグセンスもますますみがきがかかり、脇役キャラも魅力的。実売価格もお手頃なので、ゴエモン初心者のあなたもいかが？

SFCソフト書き換えシステム

ニンテンドウパワー書き換えソフトTOP10

3月分の書き換え

順位	タイトル	メーカー	書き換え価格
1	SUPER PUNCH-OUT !!	任天堂	3000円
2	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト	1000円
3	スーパーマリオコレクション	任天堂	1000円
4	スーパーマリオワールド	任天堂	1000円
5	牧場物語	パック・イン・ソフト	1000円
6	スーパーボンバーマン3	ハドソン	1000円
7	ドカポン王国3・2・1	アスミック	1000円
8	プロ麻雀極III	アテナ	1000円
9	す～ぱ～ぷよぷよ	コンパイル	1000円
10	弟切草	チュンソフト	1000円

↑ゲームを書き込むSFメモリカセットは税別で3980円。何度も使えてお得だ（上は糸井さんにサインしてもらったもの）

便利で手軽、利用しないテはないぞ

書き換えソフトのタイトル数も、取り扱うローソンの店舗数も増え、なかなかの好評を博しているこのシステム。新作で3000円、旧作なら1000円で、見つけづらい名作ソフトも遊べる手軽さだ。編集部員たちも利用しまくっているぞ。ゲームタイトル等についてはお近くのローソンで確かめてね。

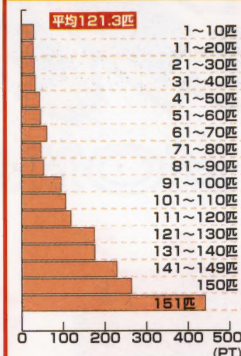
GBソフト「ポケモン」データずかん

4月号読者アンケートより

ずかんに集めたポケモンは何匹？

平均121.3匹

1～10匹
11～20匹
21～30匹
31～40匹
41～50匹
51～60匹
61～70匹
71～80匹
81～90匹
91～100匹
101～110匹
111～120匹
121～130匹
131～140匹
141～149匹
150匹
151匹

0 100 200 300 400 500 (PT)

↑集めるのがとにかく楽しい「ポケモン」だけに、151匹きっちり集めている人が多いね～

あなたはコレ持ってますか？

GB本体を持っている
（読者全体中）
YES…81%
NO…19%

GBソフト「ポケモン」を持っている
（GB本体を持っている人中）
YES…78%
NO…22%

「ミュウ」を持っている
（ポケモンを持っている人中）
YES…32%
NO…68%

「なみのりピカチュウ」を持っている
（ポケモンを持っている人中）
YES… 8%
NO…92%

↑編集部では誰も持ってない超レアな「なみのりピカチュウ」。ポケモン「黄」の新モードのためにもほしいぞ～

バグ技はホントに危険だってば

気になったのがバグ技でポケモンを出しているとおぼしき回答の多さ。本誌の「実験君」メンバー・ブランドンが、バグ技で、あるポケモンを出す実験をしたところ、ソフトがおかしくなり、データ全部を泣く泣く消すという結果に…。良い子は絶対にやらないようにね！

中古屋に売っちゃったN64ソフトTOP20&10

4月号読者アンケートより

順位	PT数	タイトル
1	169pt	スーパーマリオ64
2	105	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
3	81	ブラストドーザー
4	72	ウェーブレース64
5	70	マリオカート64
6	67	スターフォックス64
7	65	ワンダープロジェクトJ2
8	58	時空戦士テュロック
9	57	超空間ナイタープロ野球キング
9	57	実況パワフルプロ野球4
11	49	パイロットウィングス64
11	49	ヨッシーストーリー
13	47	ドラえもん　のび太と3つの精霊石
14	45	爆ボンバーマン
15	37	ゴールデンアイ007
16	29	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー
16	29	マルチレーシング　チャンピオンシップ
16	29	ディディーコングレーシング
19	26	スター・ウォーズ～帝国の影～
20	23	パワーリーグ64

売った理由TOP10

順位	PT数	理由
1	117	つまらなかった
2	91	飽きた
3	80	お金に困った・次のソフトを買う資金
4	76	全部クリアした
5	57	難しすぎる
6	41	振動P対応版/パワプロ次回作に買い換え
7	17	簡単すぎる
8	8	3D酔いをした
9	6	同じソフトを手に入れた
10	5	コース・ステージが少ない

売った理由・こんなワケもありました

自分は好きだけど、親がイヤがったから（ゴールデンアイ/14才・男）同意見他に2通。内容がカゲキだから？ **対戦相手が不足**（新日本プロレス闘魂炎導/12才・男）同意見他に3通。**親に売られた**（ウェーブレース/13才・男）。**友人に盗まれて売られた**（スターフォックス/13才・男）ひどい!! **指が痛くなったから**（バーチャル・プロレスリング/20才・男）。**やってたら怖すぎてめまいが…**（DOOM/13才・女）。**そろそろトシだから**（ウェーブレース/15才・男）まだまだ若いっつーの！

N64ソフトを売ったことのある人は、全体の約2割だ

まあ、このランキング自体がちょっとさびし～内容ではあるけど、「64ソフトは売るわけないじゃん！」といった声をはじめとして、結果的には大部分の人がN64ソフトを手放してないことを言っておくね。また、上位にあがってしまったソフトも、それだけ売れた、ということの裏返しでもあるよね。いずれにせよ、ゲームソフトをある意味で「リサイクル」できる中古市場。その中古ソフトがなくなるかも、という問題で去年あたりから一部のオトナたちがモメているけど、（関連記事→本誌P121、94）、そーゆー大事なことを決めるときは、僕らユーザーの意見こそ重視ほしいと思うのだけど…。

↑これが中古販売禁止を呼びかけるマークだが…

POCKET MONSTERS' STADIUM

➡『ポケスタ』初登場のストライクとスピアー。異色対決はどちらに軍配があがるのかな？ 君の大切に育てたポケモンがこんなかっこいい画面で戦えるなんていいよね。今からでも遅くないから育てよう

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：夏予定
- ●ジャンル：対戦＆図鑑
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：1〜4人

うれしいニュースはポケスタから!!

桜満開の3月31日。うれしいニュースが飛び込んできました。なんと64DD専用ソフトで発売されるはずだった『ポケモンスタジアム』が急遽ROMカートリッジに変更!! しかも発売も早まりそうとのこと!! ねっうれしいでしょ。64DDを買わなくっちゃ……ってお小遣いの心配をしてた君もとりあえず大丈夫!!（でもそのまま64DD貯金は続けてね!!）これなら結構早く、君のポケモンが64で対戦させることができそうだぞ。もちろん64GBパックは対応しているので、今からGBのポケモンを大切に育てておこう。今、現在のポケモンリーグ公式ルールをそのまま使うなら、ポケモンの平均レベルは50〜53ってとこだから、そこまであげておくのがいいかも。

最新画面には新たなポケモンが続々登場

↑ついに出たゲンガー!! GBでは通信ケーブルを使わないと出現しないから、今のうちに友達と協力してゲンガーを手元においておこうぜ。表情もいいでしょ

↑スピアーもここまで育つとかなり強力。技のところに「ものまね」が……。スピアーの勇ましい姿をスタジアムでみせつけてやるのもいいかもね

↑対決!! イワークVSカビゴン!! でもどうやらカビゴンは寝ているよーなんですけど……おーい起きろぉぉお!!

GBパック同梱も!! 発売は夏ごろか?!

64GBパックがソフトに同梱されるのでは? というお便りをよくもらうんだけど、どうやらその線もかなり濃厚。それなら買ったその日に友達と対戦できるもんね。気になる発売は64ドリーム編集部ではかなり早いとみた。ポケモン映画の公開後あたりがいいんだけどねぇ。

↑ストライクVSスピアーの対決!! ストライクの強烈な技がどう炸裂するか今から楽しみだね

64GBパックのおさらい

64GBパックとは64とGBをつなぐ夢の架け橋。これを64パッドにセットして、君のGBポケモンを差し込むだけで、GBポケモンデータが64に送れるっていうことなんだ。これで君のポケモンも64デビューだ。

↑こうやって合体するのだ

専用から→ROMカセットに!!

春が過ぎれば夏！夏が過ぎれば秋だ！

ゼルダの伝説®

時のオカリナ

食欲の秋、読書の秋、スポーツの秋…、いやいや、今年の秋は『ゼルダ』の秋だ！…って、これ書いている今、まだ桜が咲いているんですけど…。だがしかし、しつこいようだがこれだけは何度でも言っておこう。「待つだけの価値あり！」

●発売元：	任天堂
●発売日：	今秋予定
●ジャンル：	3Dアクションアドベンチャー
●価　格：	6800円
●容　量：	256M
●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	未定

秋にハイラルで会おう！

これが最後の発売延期？秋を待て！

4月1日、任天堂のホームページに『ゼルダ』の発売延期についてのお知らせがアップされた。何もエイプリル・フールの日に発表しなくてもと思ったが、それがウソや冗談でないことはわかっていた。「ユーザーの皆様に満足していただけるよう、さらに内容の充実をはかりたく」という理由で、新たな発売予定時期は今秋にと改められた。発売延期については先月書きたいことを書いたので、改めて言うことはない。本気でゲームを作っている開発チームを信じて、本気で待つだけだ。何度も何度も書くが、待つだけの価値があるのだ。ただ、変更された予定時期が秋というのは、がっかりというより意外な感じがした。ちょっと長すぎるような気がする。システムの大幅な変更があったのか、それともここにきてまったく新しいアイディアが追加されようとしているのか、真相は謎だが、この理由はたとえ発売後になっても取材したいと思っている。で、今月は何が言いたいのかというと、発売延期にがっくりきている人のために、その症状をやわらげるための考え方の提案を。つまり、発売延期のニュースを聞いても、ショックが少なくすむ方法だ（なんだかなあ）。僕の個人的な考え方は、任天堂という会社の商品を待つのではなくて、宮本茂というアーティストの、あるいは宮本さんをリーダーとするチームの新しい作品を待っている、というスタンスでいるということだ。どう違うって？　全然違う。プレス工場が納期を遅らせてCDの発売が延期になるのと、ミュージシャンが曲作りに苦しみCDの発売が遅れるというぐらいに違う。ゲームは工場でガチャコンガチャコンと機械を動かしていれば作れるものではない。工場で機械を動かして作るのは入れもののカートリッジだけで、そこに入っている中身はオートメーションで作れるものではないのだ。スイッチひとつで作れないからこそ、ゲームはおもしろいのだと思う。好きなミュージシャンが1年に1枚決まった時期にアルバムをリリースしてくれればうれしいけど、なんだか気味が悪いでしょ？それと同じ。赤い血の流れる生身の人間が作っているのだ。そりゃ、調子のいい時期もあれば、難産のときもあるさ。…という感じなんですがいかがでしょう。え？　これが最後の発売延期なんだから、もうがっくりくることはないハズ？そりゃそうだ。

（ストーンズの新作を気長に待つ尾関）

◆トライフォースを見ると「輝けるもの全てが黄金だと信じる少女がいた」という有名な曲を思い出すんだよな。知らないか

 ※画面は開発中のものです。

コキリの森の奥にある「森の神殿」で少女を探せ！

おとなリンクが訪れた故郷の森

リンクの故郷、コキリの森。ここからリンクの旅は始まるわけだが、旅の途中で再びここに戻ってくることがあるようだ。写真を見てもらえばわかるだろうが、再訪した時はおとなリンクになっている。旅に出発した時から時間が流れているので、コキリの森も様子が違っているはず。おとなリンクは、幼なじみだった少女がコキリの森からいなくなったことを知り、森の奥深くにある「森の神殿」へとその行方を追っていくことになる。ということは、ゲームの序盤にこどもリンクとその少女によるイベントがありそうだ。少女はなぜいなくなったのか？　リンクとのラブシーンがあったりするのか？

◆ゲームの序盤に見ることができるであろう、デクの樹の回想による魔盗賊ガノンドロフ。炎！稲妻！漆黒の馬！

デクの樹の中はダンジョンだ！

先月紹介したコキリ族の守護神「デクの樹」の姿が公開された。樹の中は、リンクが最初にチャレンジするダンジョンになっている。

神殿の入り口

先月紹介したスタルチュラのいた場所は、どうやら森の神殿の入り口へと続く通路のようだ。こどもリンクが訪れるには、あまりに危険な場所のよう。お客さん、おとなになってから来てください。

VS ドクロ

◆神殿の外も中も、数多くのモンスターが待ち受けている。まず行く手に現れたのは青白い炎に包まれたドクロだ。奥のドアへと進むには、こいつを倒さなければならない。注目（ロックオン）して剣をふりかざすリンクだが、ドクロは歯をむき襲いかかってくる！

◆神殿というよりは、廃虚のよう。3Dになったダンジョン探索のおきては…

◆とにかく動きまわること！ 探せ探せ、どこかに何かがあるはずだ！ 幼なじみの少女も探さなくちゃね

◆◆神殿の中を通り抜けると、怪しげな中庭に出た。「おかしい、静かすぎる…、これはワナか？」ってな感じのリンクの心の動きが見えるよう

不気味な赤いダンジョン…

体内の冒険！

お姫さまを捜して精霊石をゲットせよ！

やたらに赤いページだなあと思ったあなた、驚きなさい。このページの画面写真はすべてある生物の体の中なのだ。旅の始めにデクの樹の中へと入ったように、こどもリンクはまたも寄生モンスターに侵された生物(なんだろ？)の体内へと入っていくことになる。デクの樹の中はいかにもって感じのダンジョンだったけど、こちらはダンジョンというよりはモロ体内。ぐにょぐにょぬめぬめした体内を歩くとき、きっとN64ならではの、3Dスティックならではの触感が味わえるはず。気色悪そうだけど、おもしろそうだ。ちなみにここでの目的はあるお姫さまを探し出すこと（ゼルダ姫ではない）。彼女を見つけだせば精霊石が手に入るのだ。つまり序盤のステージってワケ。ピノキオがおばけクジラに飲み込まれたとき、くしゃみによって中から出てきた。はたしてリンクは？ 普通に考えると、口から入ったものが出てくるところは…、いやキタナイ話ですみません。

◆前方に見えるのは歯。どこから見ても歯。つまりここは口の中。口が開けば脱出できそうだけど…。奥に進むしかなさそうだ

体内

◆右へ進むか左へ進むか、それとも段差を飛び降りるか…、体内は複雑なダンジョンとなっている

VS.ビリ&バリ！放電攻撃に注意せよ！

体内を侵している寄生モンスターが、リンクに襲いかかってくる。まずはビリ&バリ。空中に浮かぶ透明なクラゲのようなモンスターだ。半透明でキレイなやつだが、もちろん危険。SFC版では、ずいぶんこいつらにビリバリと喰らわされた。そう、こいつらが放電中に剣を向けると、リンクに電気ショックが走るのだ。N64では？ もちろん振動パックでしょう!

◆地面…、じゃなくてリンクの足下をよく見てほしい。このあたりはどうやら深い穴がいくつもあいている危険地帯のようだ

◆ふわふわと空中を漂うイヤなやつ。頭上から放電された日にゃ、どうやって逃げたらいい？ とりあえず叫ぼう。しびれるう～！

電気

◆小さいのがビリ、大きいのがバリ。どちらも電気攻撃を仕掛けてくる。放電の合間がチャンスだ。ゴム手袋を忘れるな（ウソだよ）

浮遊寄生クラゲビリ&バリ

おもに水際に棲息するクラゲで、身に危害が及ぶと強力な放電で相手を攻撃する。体の大きいバリはビリが成長したもので、体内には細胞分裂により増殖した3体のビリを抱えている。バリを倒したとしても、まだ3体のビリが残っているので油断禁物。

◆SFC版には赤いバリと青いバリがいた。赤いバリは攻撃すると、2体のビリに分裂した。放電中は無敵で、攻撃するとダメージを受ける

岩喰いダコ オクタロック

ハイラル全土の河川などに棲息する、巨大化したタコの一種。警戒心が強くすぐに身を隠すが、近づくものがいたらあたりの石や岩を大量に飲み込み、それを口から発射して攻撃する。またその長く柔らかい触手を使ってかなり高いジャンプをすることもできるので、動きも素早いと想像できる。河川だけではなく、別進化を遂げ陸で棲息する種族も確認されているようだ。

◆SFC版では、2方向、あるいは4方向に岩を吐き出してきた。動きはかなり素早かったが、前後左右にしか動けなかったのでななめからの攻撃が有効だった

VS.オクタロック！シリーズおなじみのタコ野郎

お次はオクタロック。ハイラル全土の水辺に棲息するモンスターだが、どうやらこいつらも寄生モンスターの一種らしい。画面写真を見ると水の中から現れているようだが（胃液のしたたる胃袋とか…）？足下の水には透明感がなく、突然現れたオクタロックに驚かされることもあるかも。3Dになったことで、吐き出す岩をよけるのが難しくなりそうだ。

泡

◆リンクにまとわりつく巨大な泡。敵には見えないが、赤く光るナビィが危険を知らせている。どうやら注意したほうがよさそうだ…。行く手をさえぎるおじゃまボールと見た

◆宝箱に近づくと、突然2体のオクタロックが姿を現した。うかつにやつらの正面にまわると…

岩

◆リンクをめがけて口から岩を吐き出してくる！　SFC版をプレイした人なら、その発射スピードを覚えているだろう。やつらは岩を無数に持っているので、はやいうちにたたき斬れ！

今月はここまで！

続報を待て！

エフゼロ エックス F-ZERO X

最新情報入手!

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：未定
- ●価　格：6800円
- ●容　量：128M
- ●ジャンル：レース
- ●プレイ人数：1～4人　●振動パック：対応

キャプテン・ファルコンの極悪クローン
ブラッド・ファルコン

Blood Falcon

ヘル・バイパー

賞金稼ぎとして宇宙に名をとどろかせている主人公、キャプテン・ファルコンのクローン人間。宇宙全域を手中に収めようとしている「悪の帝王」の手によって生み出され、顔も体もすべての点でキャプテン・ファルコンと同一。だが、魂だけは完全な悪に洗脳されている。

ブラッド（血）を表現する真紅のマシン。いかにも悪役という感じの迫力がある。マシン性能はダッシュ力重視型。しっかりとしたボディーラインが車体のアタリにも強そうな印象だ。

さわやかなブルーのマシンがいかにもアイドル的。デザインはシンプルながらも安定性に優れている。ぐにゃぐにゃとした『F-ZERO』特有のコースには向いているのかもしれない。

アストロ・ロビン

宇宙でも人気No.1 のモテモテパイロット。ブロマイドが飛ぶように売れ、バレンタインデーには全宇宙から何百万個ものチョコレートが届けられるとか。甘いマスクのアイドル的存在のパイロットだが、その人気は確かな実力に裏付けされているらしい。爽やかな男。

Jack Levin

人気指数宇宙 NO.1のアイドルパイロット
ジャック・レビン

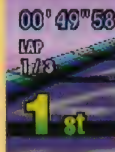
疾風怒涛のレース展開！命までもが狙われる

◆キャプテン・ファルコンのブルー・ファルコン号を追い回すブラッド・ファルコンのヘル・バイパー。ブラッドは勝利だけでなく、キャプテンの命も狙っている

総勢30台のマシンに30人のパイロット達がそれぞれのストーリーを胸に秘めてレースに参戦している。キャプテン・ファルコンの命を狙うブラッド・ファルコン。サムライ・ゴローに憎しみを抱くアントニオ・ガスター。さらにブラッド・ファルコンを生み出した「悪の帝王」もレースに参加しているらしい…。パイロット達の愛憎も入り乱れる。

◆ヘル・バイパーを操るからには執拗にブルー・ファルコンを追い回すのもいい

◆ついにブルー・ファルコンをクラッシュに追い込む。順位度外視の憎悪レースだ

◆ライバル同士で対戦するのもいいだろう。相手を倒すまでレースするとか

◆2台のマシンが接触した瞬間。このままコース外にはじかれることは…!?

キャラクターに感情移入がしやすい設定なので、友達との対戦の時にキャスティングを決めてレースをすると白熱するかも。早く全キャラが見てみたいね。

◆4人対戦でブラッドとキャプテンのファルコン対決、サムライ・ゴローとアントニオ・ガスター対決を楽しむ

キャラ重視!? マシン重視!?

マシン性能は「重量」「マシンセッティングメーター」「3大要素」の3つで構成されている。セッティングメーターで、ある程度自分好みなセッティングをすることはできるが、30台のマシンはそれぞれ固有の特徴を持っている。嫌いなキャラなのにマシンが良かったりする事もあるだろう。そんなときはマシンを優先させるか、キャラを優先させるか…。

◆悪役キャラは接触時に力を発揮しそう。キャラとマシンは密接な関係かも

◆コースによってはマシンの向き不向きが分かれそうだね

◆ブースターは2周目から使用可能に。ただし、マシンのエネルギーが減っていく

◆30台もいると、自分の使いたいマシンが何台もでてくるかもしれない

マシン設定画面

◆マシンを選択するときに表示される画面。パラメーターを見ながら自分好みのマシンを選択しよう

●重量

マシン同士が接触すれば、当然ウェイトの軽いほうのマシンがはじかれる。また、ウェイトの軽いマシンは加速力がよく、重いマシンは最高速に伸びがあり、ハンドリングにも違いが出てくる。

●マシンセッティングメーター

加速重視か最高速重視か、自分好みのセッティングができる。加速よりにすると、立ち上がりが良くなり、ドリフトがしやすくなる。最高速よりなら最高速はあがるが、加速が悪くドリフト時の減速幅も大きくなる。

●3大要素(5段階評価でAが最高)

ボディ：敵などに接触したときの強さ。

ブースト：ブースター使用時の加速力。

グリップ：走行時のマシン安定性。

1

むかしむかし…というわけではないんだけど、とにかくある所にこ～んな怪しい、人の顔みたいな薄気味悪い形の山があったそうな。口の部分にかかってるつり橋から中に入ってみると…

2

中もなんとな～く薄気味悪い。それも当然、この山ってば悪～い魔女の住みかなのだ。魔女は自分の愛用の鍋に「世界で一番キレイなのはだ～れ？」とかなんとか聞いているようだけど…

3

4

…この魔女どうやらあんまり目がよくないらしい…。

5

魔女がホウキにまたがり向っていく先は、鍋が「一番キレイな人」と指名したバンジョーの妹「ピッコロ」のところ。ピッコロっても大魔王ではない（あたりまえだ）。

6

さて、そんなことにも気づかず、ぐーすか眠りこけてる主人公のバンジョーくん。こうしてる間にもピッコロはさらわれつつあるのだが…。さすが大物というべきか？

7

異変を察知した相棒のカズーイ！とにかくバンジョーを起こそうとするわけだ。

8

外に飛び出したはいいけど、すでにピッコロはさらわれたあと。大変だとりかえさなきゃ！

というわけで
冒険の始まりだ！

●発売元：	任天堂
●発売日：	秋
●ジャンル：	3D アクション
●価格：	6800円 ●プレイ人数：1人

役立つアイテム&頼れる仲間を大紹介っ！

モグラくん

このヒト、実はただのモグラじゃなくて「物知りモグラ」なのだ。もしかしてさらわれたピッコロ（いや、だから大魔王じゃなく妹の）の情報を知っているかも。さらに、ゲーム中に必要なアクションを教えてくれたりもするぞ。

ニンジン

こちらの仲間もとっても大切。バンジョーが攻撃アクションを身につけるため、練習相手になってくれるヒトなのだ。いわばこの世界の山本小鉄さんかテリーマンってとこ？（知らない子はお父さんにでも聞いてみよう）

パズルピース

妹のピッコロを助け出すためには、各ステージを回り回ってさんざん苦労したあげくにこのパズルピースを集めなければならない。ステージ内にちらばっているパズルピースを集めて一枚の絵を完成させれば、次のステージへすすむことができるようになるわけだ。

音符

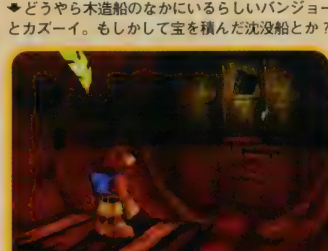
この音符も重要なアイテムだ。冒険の途中ではど〜しても開かない扉が出てきたりする。そんなときにはこの音符を何枚か集めてみよう。集めた枚数に応じて扉が開いたりするぞ。右側の写真はそういった扉のひとつ。必要な音符の数が書いてある。

楽しいステージがいっぱいあるぞ！

さて、いろいろとアイテムや仲間たちを紹介してきたけど、やっぱり気になるのはステージの中身。いったいバンジョーとカズーイの2人（1匹と1羽？）がどんなステージを冒険してまわることになってるのか、なんとなく気になるよね。つーわけで、ゲーム中の画面も紹介しておこう。なんか怪しいヤツからきれいな景色までいろいろあるからゆっくり観賞して、ゲームが発売されるまで、一体どんなステージなのか、はたまたどんなキャラクターが登場するのか、なんてことを想像してみるのもけっこう楽しいんでわないだろーか。

◆雪のふるステージの中をのんきに歩くバンジョー。全身毛皮だけにあんまり寒くなさそう（笑）

◆なにやらでっかーいクリスマスツリーが…いったいこのツリーにどんな秘密が隠されているのか？

◆サメだかクジラだかなんだかわからないヤツ。機械でできてるようだけどもしかして潜水艦かも？

◆どうやら木造船のなかにいるらしいバンジョーとカズーイ。もしかして宝を積んだ沈没船とか？

どーでもいいけど発売はいつ!?

ゼルダほどじゃないかもしれないけど、それでもさんざんボクらをじらし続ける「バンジョーとカズーイの大冒険」。また発売日がのびちゃった！ こうなったからにはせめてものすごーく面白いのをつくってもらいたいもんだね！それじゃ、また！

らくがきっず

魔法のクレヨンでラクガキしちゃえ!!

ポップな色合いとかわいいキャラが面白いほどよく動くめちゃんこ楽しい格闘ゲームが出るよ!! それもそのはず、登場するキャラは何と魔法のクレヨンでかかれたラクガキ!! 一体どんな格闘になるの？

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：7月23日
- ●ジャンル：育成対戦格闘
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：1〜2人

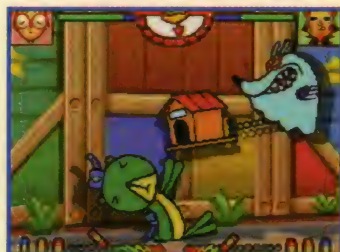
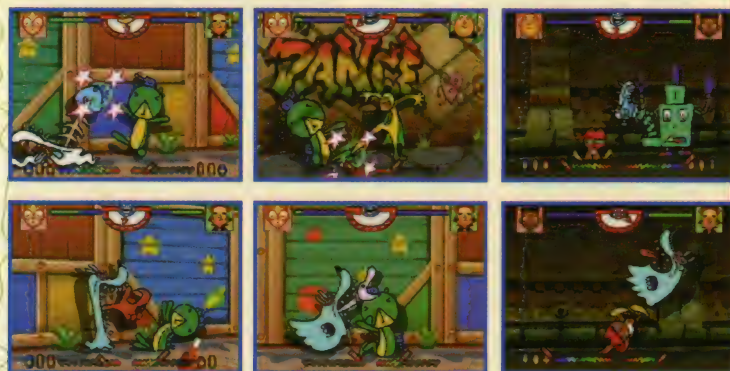
➡舞台は「Twinkle Town」の夏。ここから不思議な物語がはじまるよ

➡今までになかったような格闘ゲームになりそうだよね

➡攻撃方法とか技は一体どんなものがあるのかな？

ポップでキュートな格闘＋育成ゲーム

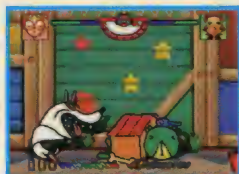
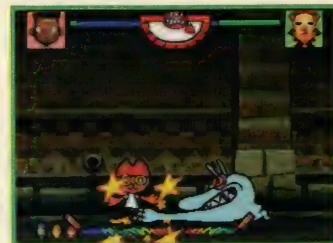
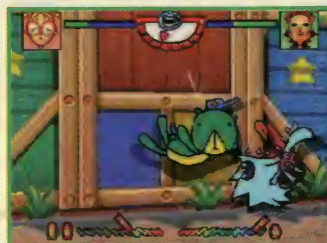
自分のキャラの育成もできるんだって!!

キャラはユーザーの動きやクセを学習して育っていくんだ。その育成キャラ同士を対戦させることももちろん可能。今までの格闘ではできなかったおもしろさも味わえそうだね。

➡君のプレイをキャラは覚えていくんだ。いいキャラに育つかな？にしてもこうの攻撃ってば

➡Twinkle Townの仲良しグループが古代遺跡で発見した魔法のクレヨン。でも悪のあにき、バルが1本失敬して変なラクガキを誕生させちゃったんだって!! バルの絵を倒すべく仲良しグループは立ち上がったのだ!!

大量のアニメパターンで動きもなめらか

キャラのユニークさは魔法のクレヨンでかかれたラクガキってところにあると思うんだけど、そのラクガキがゲーム上で動くのがすんごく楽しいんだ。普通の人間じゃできそーもない動きを面白おかしくみせてくれるからね。

⬆このラクガキキャラは誰のラクガキから生まれたのかな？妙な動きがいいカンジ

⬆格闘しているというかキャラが遊んでいるみたいなんだ。下はやられているみたいだね

バルのラクガキをやっつけろ!!

➡悪のあにきのバルが描いたラクガキは街の中を暴れ回っているんだって。早いところ倒しに行かないと大変なことになっちゃうかも

ご入学、ご進学のお祝いはパワプロ5で!!

春ですな。しかし、それにしても野球いかがっすか? もうハマりまくりじゃないっすか? パワプロ持っててよかったでしょ。私なんてもー1日1回プレイしないとおさまり悪いもんね。いや、ほんと。何が楽しいかって、サクセスで作った選手のオリジナルチームでペナントモードを戦うこと。これ最高。今回は作った選手の名前も呼んでくれるしね、そんでまた、MVPなんか取っちゃった日には祝杯をあげずにはいられないって感じでしょ。つーわけで、『パワプロ』をプレイする時間なので、また後で。

●発売元	コナミ
●発売日	発売中
●価格	7800円
●容量	128M+バックアップ
●ジャンル	スポーツ
●プレイ人数	1～2人
●コントローラパック	対応

今月はサクセス高校野球編を攻略していこう!!

高校選択に関しての情報は来月大紹介!!

連日読者からドリテクとして送られてくる高校選択イベントなんだけど、ごめ～ん!! これ本誌でちゃんと紹介する予定なんだ!! だからドリテク扱いにはならないので了承してくださいね。それにしてもみんなサクセスにはまっているようだね。64編集部では1日に1人育てるペースで進んでいるけど、みんなはどれくらいのペースで育てているのかな?編集部ではスタッフの名前を入力して全員作成したんだ。今はペナントに出して闘っているぞ。今回は投手と野手を例にとって育て上げるまでを紹介していくので君のプレイの参考にしてくれるとうれしいな。

↑高校選択によってかなり状況が変わる!! 詳しくは来月紹介するから待っていてね

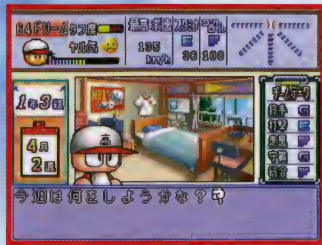
コナミとのパワプロ対決やったよ!!

先日の『G.A.S.P!!』大会に引き続きコナミとのパワプロ大会が行われた。マッシー作成のサクセス選手とコナミのプロモーション企画部作成の選手との試合観戦と、既存チームによる対戦の2試合だ。結果サクセス編では6-4で64ドリームの勝ち。対戦では7×-6のサヨナラでコナミ巨人の勝ちになった。そしてコナミからは勝利記念のプレゼントをもらったのでした!!もち読者にプレゼントします。

←これがコナミからのプレゼント!!詳しくは巻末のプレゼントページを見てね

投手編 AA投手を作ろう!!

スタミナ　コントロール

投手64ドリームはプロ入りできるのだろうか!!

◆初期ステータスはこんな感じ。変化球もまったく持っていない。まずはスタミナをあげていこうかな

投手64ドリームは右投げ右打ち、名称を「おれ」にして普通高校でスタート。最初の1年はレギュラーをあきらめて体力づくりを前提として育てる。できれば変化球は2種、2段階まで覚えておきたいが……。果たしてどうなるであろうか?

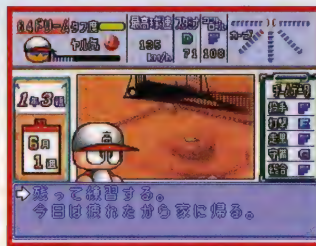
★大目標!!★

●スタミナ	A
●コントロール	A
●球速	140km/h
●変化球	カーブ4 フォーク2

初期設定はこんな感じ。まずは体作りと評価をあげる

まずは、「ストレッチ」と「ランニング」の繰り返しでタフ度をあげる。黄色いゲージがめいっぱいいったら、次は「雑用」。願わくば「メディスンボール」まで覚えたかったがそれはならずだった。

★4月、5月のトレーニングメニュー★

●ストレッチ	4回
●ランニング	3回
●雑用	2回
●勉強	1回

◆まずはタフ度をあげないと何もはじまらないのだ

とりあえずスタメン、スカウトは無視!! 変化球はカーブを

つーわけで評価は無視。まずは変化球の1つでも覚えておかないとね。5月までの練習の成果ですぐにカーブを取得。早いとこメディスンボールを覚えたので、これでスタミナも大丈夫だ。

★レベルアップはいつ起こるの?★

こればっかりは確実な情報はないんだけれど。やはり集中してやりこめばそれだけレベルアップも早いんじゃないだろうか。特に「雑用」「ストレッチ」は早いはず。

◆まずは基本のカーブを取得。ここからの鍛え方が大事だ

夏合宿は評価アップチャンス!! 雑用にかけろ!!

夏合宿は勉強による回復ができないため、大きな回復は望めない、ならば、「雑用」一本でどうだ。これなら故障率も1%だし、評価もあがるし、うまくいけばレベルアップするしね。精神力ポイントゲージはなくなっても「雑用」!!

◆とにかくこの時期は評価をあげておくことが大事なんだ

◆ちょっとばかり苦しくたって平気。タフ度は満点だしね

1〜2年の間でのトレーニング回数

ランニング/4回　変化球・カーブ/3回、フォーク/4回
投げ込み/4回 ➡ 的当て/2回 ➡ コース投げ込み/4回

実録 3年間のイベントカレンダー

◆1年生◆

4月1週	入学・入部
4月4週	猪狩あらわる
5月1週	教頭出現
5月4週	タフ度満点に

◆なにごとも最初が肝心!! 気合いをいれていろんなことに挑戦するのがいいかもね

6月1週	スカウトあらわる
6月4週	スカウト2回目
7月1週	ベンチ入りもれる
7月2週	夏合宿始まる
7月4週	「球みがき」覚える
8月4週	谷田引退
9月2週	神社発見
9月3週	スカウト3回目
9月4週	「球拾い」覚える 短気になる
10月2週	矢部君ケガ
11月4週	スカウト4回目 「メディスン」覚える
12月4週	矢部君とクリスマス
1月1週	おみくじは「吉」
1月3週	神社で練習開始
2月1週	甲子園への指切り

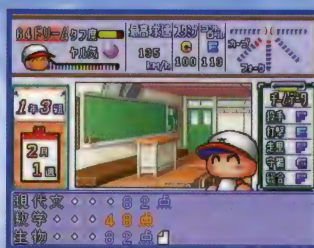
1年目の評価

◆スカウト評価はあまり得られず。チーム内での評価は上々だ

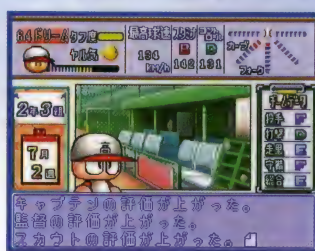
ベンチ入りできなかったためスカウトの評価はあがらない。とりあえず、チームと監督にはいい評価を残せたようだ。

投手編つづき 勉強で回復はとってもおトクだ!

1・2年生での体力の回復には「勉強」がおトク。期末試験もあるので、学力アップは必要だからだ。しかも、イベントつきで親父や女の子も登場するのでさらにおトク。タフ度に注意して「勉強」を有効に。

◆「勉強」をしておけば、期末試験も怖くない、赤点はとっちゃだめ

◆「勉強」づけの毎日もイヤだけど気分転換にはグーだ

試合は負けても内容で勝てばいいのだ

試合に出られるようになっても、チームが得点をとってくれなかったりして勝つのはなかなか大変だ。でも平気。自分の投球をしっかりやって最小の自責点に抑えれば、評価はあがっていくんだ。

◆大量に得点をとられなければ平気。リセットは禁物だぞ

★ライバル高校初期データ★

学校名	投手	打撃	守備	走塁	総合
山ノ宮高校	F	D	F	E	E
きらめき高校	C	C	C	C	C
極悪久商業	F	E	E	G	E
大日本高校	E	D	B	D	D
そよかぜ学院	F	G	E	D	F
あかつき大	B	B	D	D	B

ほしい能力がついたらあとはひたすらコントロール

欲しい変化球を覚えたので、あとはひたすらコントロールをあげる練習に時間をつぎ込んでみた。神社でもコントロール、居残りでもコントロールな毎日だったが、そのおかげで一気にあがったぞ。

◆とにかく「投げ込み」!! コントロールを鍛えよう

★こんな所でもコントロールアップ★

スカウトが見ている前での「投球術」でいい成績を残せればコントロールもグンとアップするんだ。落ちついてストレートで点数を稼いでいこう。

AA達成!! 試合前のコンディションに気を使え!!

スタミナは「PNF」で、そしてコントロール練習の成果が実り、AA選手が誕生した。後は、ケガなどをしないように試合前は「PNF」で体調を整えておくだけにしておけば、万事OKだ。

◆長かった道のりを経てついにAA選手の誕生になった

◆試合前は「PNF」で体調維持を。ケガすると困るからね

3年間終了。見事ドラフト3位でロッテに入団決定!!

甲子園こそいけなかったものの、最後のスカウトテストで大満足の結果を残し、見事ドラフト3位で希望球団に入団することができた。試合で勝ち進むことと、スカウトの目前での練習を効率よく行えばドラフトにかかるという結果にもなった。AAの素質をいかして64ドリームチームに編成するぞ。

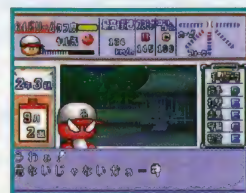
◆最後のテストでは変化球で+5点を連発!! 最高の結果になった

★トレーニング成果★

最後の3年生ではほとんどの練習を「コース投げ込み」と「PNF」で費やした。またスカウトの目前での練習で「カーブ」がうまくなり、4段階に達成。球速こそのびなかったが、まずまずの成果だ。

実録 3年間のイベントカレンダー

◆2年生◆

4月1週	新入部員来る
4月4週	猪狩弟登場
5月1週	「PNF」覚える
6月1週	「的当て」覚える
6月4週	スカウト5回目
7月1週	ベンチ入りはたす
7月2週	地区予選開始。勝利
7月3週	地区予選 準決勝。敗退

◆とにかく練習まみれの1年間。彼女なんかいらんわ!! と思ってました

7月3週	夏合宿始まる
8月4週	キャプテンに任命
9月1週	猪狩に河原で勝つ
9月2週	外藤に神社で勝つ
9月4週	鉄ゲタ届く
10月1週	秋の予選はじまる
11月3週	スカウト6回目
3月3週	AA達成

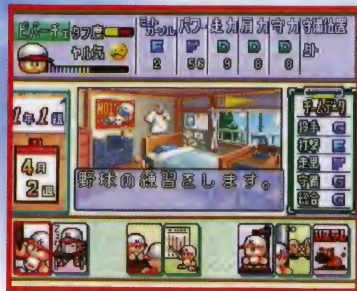
◆3年生◆

4月1週	新入部員来る
5月2週	ラブレター届く
5月2週	彼女が出来た
6月3週	スカウト7回目
7月1週	地区予選開始
7月2週	地区予選 準決勝
7月3週	地区予選 決勝。敗退
11月3週	ドラフトで入団

3年目の評価

結果的に3位入団だったが、甲子園出場を果たせば1位入団が可能だったのでは……？

野手編 走力、守備力にこだわりたい!!

走・攻・守のバランスのとれた外野手を作ろう!!

↑次は野手だ。初期設定はこんな感じ。バランス重視でいくぞ

今回作る野手は守備と走ることにこだわった外野手。打順でいえば1番タイプの選手だ。ドーム球場が増えたため、外野守備のうまいひとが重宝される時代だからね。先々まで考えてサクセスするってのが今回の目的だから、とりあえず今回はこの選手でいってみよう。

★大目標!!★

走力	B
守備力	B
ミートカーソル	B
パワー	C
肩力	C

いきなり彼女ができる!!しかしその先に待っていたモノは……?!

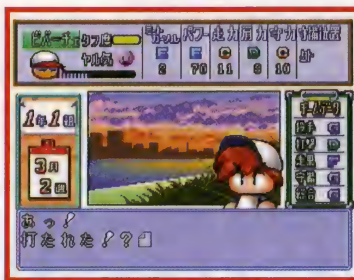
なんと開始早々、いきなり彼女ができてしまった。こりゃラッキー!!ひと月に1回の割合でデートを進めてていい感じだったのだが、なんと思わぬ障害が出てしまったのだ。なんと監督が彼女と野球のどっちをとるかを選べと言ってきたのだ。こりゃひどいよ兄さん!!

↑ラブラブの2人をみて、監督が嫉妬したのか、こんなにドキドキする楽しいひとときだったのに

↑甘かった時代も終わった。気分は悲しみジョニーといったとこだ。にしても……

ノックとスプリントでのトレーニング一本やりだ!

悲しみをのりこえて練習に励もう。大目標である走力、守備力重視のため、タフ度があがったら、「スプリント」と「ノック」のみで練習を続けた。「ノック」はケガになりやすいのでタフ度と精神力ゲージには十分に気を使おう。うまくいけば早い段階で守備力、走力があがっていくぞ。

↑とにかく練習一本やり。疲れたら「勉強」で回復していこう。学力もあがるからね

↑猪狩に勝つことでさらに評価もあがる。最初はストレート狙いでいってみよう

試合ではコンパクトにヒットを狙っていこう

試合ではストライクゾーンにくるストレートのみを狙ってセンター返しか、やや遅れ気味でふって流し打ちをして確実にヒットを狙おう。大きい当たりは必要ないからね。とにかく猛打賞をとれればミートカーソルに影響があるぞ。

↑試合ではコンパクトな打撃でシングルヒットを狙おう

★変化球は打ちにいくな!!★

変化球を打ちにいくとひっかけたり、詰まることが多いのでここはストレート一本に絞って打席に向かえ。カーソルやや下目にあててゴロを狙えばヒットになりやすいぞ。

実録 3年間のイベントカレンダー

◆1年生◆

4月1週	入学・入部
4月2週	教頭登場
4月3週	猪狩との初対決
5月1週	VS猪狩2。勝ち
5月3週	彼女ができる

←せっかく彼女ができたのに。このあと無惨な結果が待ち受けていた

6月2週	守備力アップ
6月3週	スカウト1回目
6月4週	彼女と別れる
7月2週	地区予選開始。勝利
7月3週	地区予選準決勝。敗退 合宿スタート
8月4週	谷田引退
9月1週	VS猪狩3。負け
9月2週	スカウト2回目
10月1週	秋の予選はじまる。
10月2週	秋の予選準決勝
10月3週	秋の予選決勝。敗退
11月1週	スカウト3回目
11月3週	VS猪狩4。勝ち
12月2週	スカウト4回目
1月1週	おみくじ「大吉」
1月2週	スカウト5回目
1月3週	「ケガしにくい」に
2月2週	VS猪狩5。勝ち ライバルに
3月1週	スカウト6回目

◆2年生◆

4月1週	新入部員来る
4月2週	矢部くんケガ
5月2週	スカウト7回目

野手編つづき 極悪久イベントはこうこなそう

とにかくおじゃまな極悪久商業。やり口が本当に汚いよな。高野連にいったら即出場停止なんだけど、まーゲームっーことで大めにみてやりましょうよ。かわりに秋の予選での弁当イベントではコツがあるので紹介するね。これがうまくいくのは1年生からベンチ入りしているときだけだ。

1年目は弁当食え!!

◆最初、1年生の時だけは甘んじて自分だけ弁当をたべるようにするのだ

2年目は香本にくわせろ

◆2年では香本だけに食わせれば自分もチームメイトも大丈夫なんだ

困ったときの相談相手は親父と花咲と犬?!

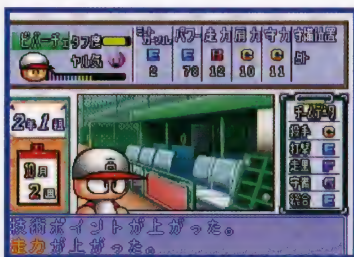
「弱気」や「不眠症」など、いろんなトラブルが巻き起こるが、「病院」にいかなくても「相談」1発で直るものもあるので紹介しよう。試合前に1発で直したいときなんかはとっても便利だからね。

◆何事も相談してみることが大事だ。信頼関係も必要だからね

★こんな時はこんな人に★

弱気	➡ 親父、花咲
ヤル気	➡ 花咲
不眠症	➡ 花咲
恋の病	➡ 親父
短気	➡ 花咲
爆弾	➡ ダイジョーブ博士？

あとはほしい能力を重点的に!! そして試合で勝つ

2年生からはほしい能力アップのみを重点的に行う。今回は走力、守備力メインなので「素振り」「ノック」で技術ポイントをあげ「ノック」「スプリント」で敏捷をあげていく。あとは試合で勝てば評価はガンガンあがっていくのだ。

◆ほしい能力の練習のみしかしない。ああ、それでいいさ

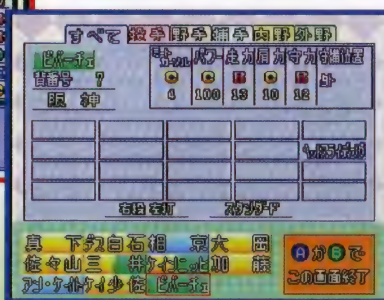
★トレーニング量★

スプリント	12回
ノック	13回
素振り	7回
勉強	10回
ランニング	3回

ドラフト3位指名ゲット!! バランスも良しだ

というわけで、ほしい能力ではミートカーソルがBにならなかったが、残りの目標はすべて果たしてドラフト3位。まずまずの結果だったのでした。特殊では「ヘッドスライディング」を取得。走れる1番打者としてはよい選手になったのではないでしょうか？もすこしパワーがほしかったところかな？

◆見事ドラフト3位指名をゲット。背番号も選べるぞ

◆そういえば、このビバーチェって名前覚えている人いるかな？

実録 3年間のイベントカレンダー

◆2年生◆

5月2週	スカウト8回目
5月3週	VS猪狩6。負け
6月2週	甲子園への指切り
7月2週	地区予選開始
7月3週	地区予選 準決勝
7月4週	地区予選 決勝
7月4週	夏合宿開始
8月4週	キャプテン任命
9月1週	スカウト9回目
10月2週	秋の予選開始
10月3週	秋の予選 準決勝
10月4週	秋の予選 決勝
11月1週	スカウト10回目
1月1週	おみくじ「大吉」

◆野手のほうが作りやすいが、能力的には投手のほうが上げやすいかも

◆3年生◆

4月1週	新入部員
4月2週	スカウト11回目
5月2週	「実戦守備」開始
7月2週	夏の予選開始
7月2週	地区予選 準決勝
7月2週	地区予選 決勝
11月3週	ドラフト3位で阪神に

3年目の評価

試合で打つことが出来れば、野手は育てやすい。だが、能力をAにあげるのは投手よりもかなり大変だ。特に「パワー」や「ミートカーソル」はそれだけ練習していてもあがらない。総合的にがんばらないと難しいので、野手でオールA選手を作るのは、なかなか困難だといえよう。編集部でも野手オールA選手を目指して日夜サクセスの日々に明け暮れているが、読者諸君もいい攻略法を見つけたら紹介してくれ（詳しくは「特選1C攻略部」をみよ）。

タイプ別育成選手はここに注意して作っていこう!!

投手　先発型、抑え型を分けてみよう

先発完投型
これはもうスタミナAを目指すこと。「ランニング」や「PNF」をやりこめば大丈夫だ。変化球は2種類くらいがベスト。

先発型
コントロールがDでも変化球を多種持っていれば、敵をほんろうできる。いろんな球種を覚えることに挑戦してみよう。

中継ぎ型
パワー重視なので肩力もあがる。特殊技能「ピンチ○」をぜひ覚えたい。サクセス中、わざとピンチになり救援できれば、つきやすくなるぞ。

抑え型
スタミナは無視。コントロールと落ちる球を持ったタイプを作ろう。できれば球速も150km/hはほしいところだ。

野手　チームオーダーを考えて作ろう

1番打者タイプ
打力よりも走力がメインなので、パワー練習を取り入れて、最低でもパワーをCになるようにトレーニングしていこう。

3番打者タイプ
巨人松井の3番ではなく、イチロータイプの3番ができるので、こちらもパワー練習を取り入れてパワーをあげてみよう。

4番打者タイプ
パワー重視なので肩力もあがる。ミートカーソルをあげたければ試合で活躍すること。走力は捨ててもいいぞ。

万能タイプ
最初からDDDとそろっているので、どのタイプにも作りやすい。基本的にはこのタイプで選手を作っていくのがいいだろう。

というわけで64ドリームチームを作ってみました

投手　AA選手を作るコツを得たので比較的にいい選手ができた。エースは「ピカチュウ」。対コナミ戦でも大活躍してくれたのだ。

野手　てきとーに作った選手が結構よくなったりして意外な展開。パワーBの選手でもホームランがなかなかでなくて苦戦した。

過去にはブラジルのペレや西ドイツのベッケンバウアー、オランダのクライフらが、その後もアルゼンチンのマラドーナやフランスのプラティニなどワールドカップで活躍したスーパースターは枚挙にいとまがない。そして今回日本代表のメンバーも、世界のスーパースターと同じフィールドに立つ。そう、ワールカップという夢舞台についに立つ事ができるのだ。世界の強豪相手に勝利することは難しいだろう、しかしフィールドを駆け回る選手達と夢を共有できるのは、世界中から熾烈な予選を勝ち抜いた、わずか32ヶ国だけなのだ。

フランス

Nantes

ナント
6月20日（土）14：30
日　本 vs クロアチア

ツゥールーズ
6月14日（日）14：30
アルゼンチン vs 日　本

＊日時はすべてフランス現地時間です

仏W杯出場!!

リヨン

6月26日(金)16:00
日 本 VS ジャマイカ

ワールドカップ開催にあわせて各社からサッカーゲームが発売される。スポーツゲームでは定評のあるコナミからは『実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜』が6月4日に、そして4月24日にはエレクトロニック・アーツから『FIFAロード トゥ ワールド カップ98〜ワールドカップへの道』が登場する。いずれも本格的なサッカーゲームとして、ワールドカップの興奮を体感できるオススメのソフトだ。編集部では一足お先にこの2本のゲームで日本の戦いぶりをシミュレーションしてみた。今月はサッカーゲーム2本立て。キックオフはもうすぐだ。

実況ワールドサッカー
〜WORLD CUP FRANCE '98〜

実況ワールドサッカー
～WORLD CUP FRANCE '98～

今年の6月に開催されるワールドカップ'98フランス大会。ゲームの世界でもこの大きな大会に合わせて動きがありそうだ。その中でスポーツゲームの雄、コナミもエントリー。実績のある『実況サッカー』シリーズをワールドカップエディションにして堂々の登場。『実況サッカー』シリーズならではの操作性とスピーディなゲームバランスはワールドカップを占うシミュレーションとしても最適。本大会を前に友達と対戦で盛り上がるのもおすすめだぞ。

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：6月4日予定
- ●価格：7800円（予価）
- ●容量：未定
- ●ジャンル：スポーツ
- ●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：対応

20世紀最後の覇者は誰だ

今回は欧州版のサンプルロムを使用

3月の東京ゲームショウで初お目見えになったこのソフト。編集部に届いたのもショウと同じバージョンだが、これは実は欧州バージョン。ヨーロッパのキッズたちに合わせているせいか、我が日本代表チームがちょっと弱いんだよね。できれば現在の日本代表の底力を反映させて、も少し強くしてくれるとうれしいな。

◆我が日本代表も参戦。選手名も新しいデータを使用している

◆欧州版のため現在の実況は英語になっているが……

7つのモードで世界最強チームをめざそう!!

オープンゲーム

手軽に楽しめる1マッチモード。好きなチームを選択して最大4人で遊ぶことができるぞ。スタジアムや天候も変更可能なんだ。

◆まずはここで世界のチームの力加減を自分の手で試してみよう

ワールドリーグ

全チーム総当たり戦によるリーグ戦。まさに真の実力をはかるにはもってこいのモードだ。腕試しにぜひトライしてくれ。

◆世界の強豪との総当たり戦。辛そうだけどね……

シナリオ

状況に合わせたシナリオをクリアしていくモード。数多くのシナリオの難度はかなり高め。腕を磨いて挑戦してもらいたい。

ワールドカップフランス98

地区予選から始まるワールドカップモード。日本代表チームをつかってあの興奮を再現するのもいいかもね。

◆日本代表の栄光の歴史を振り返るのもいいぞ

ペナルティキック

P・K戦だけを純粋に楽しめるモード。対戦ではかなり緊迫したかけひきが楽しめるんじゃないかな。メチャ燃えるぞ。

◆『実況サッカー』ではおなじみのこの画面だ

トレーニング

フリー練習やコーナーキック練習にフリーキック練習など、自分の使いたいチームの総合練習ができるんだ。

オプション

エディットモードでオリジナル選手を作ったり、ゲームに関する各種設定が出来るモード。

※画像はすべて欧州版の開発中のものを使用しています。

世界の強豪48ヶ国でプレイできるぞ!!

登場する国は世界各国からえりすぐられた48ヶ国。みんなが知っているブラジルやイタリア、ドイツはもちろんアジアやアフリカなどから様々な国がエントリーされているんだ。もちろん我が日本もアジアチームにエントリーされているんだけど、どーも他の国に比べてちょと弱い。同じアジアで数字で勝っているのはウズベキスタンくらいなんだけど……。ぜひ日本版ではもっと日本を強くしてもらいたいね。

◆今大会も優勝候補ナンバーワンのブラジル、カナリア軍団だ

◆同じアジアの同胞、韓国の赤いユニフォームが目立つよね

実況シリーズならではの操作性でいつものプレイができる!!

『実況サッカー』シリーズの最大の魅力はなんといっても操作性。Cボタンユニットと ABボタンを使った様々なパスや作戦など、初心者でもわかりやすくカッコイイ操作ができるんだ。もちろん、今回のソフトもその操作系は継承している。なので、慣れている人ならすぐにでもスーパープレイが楽しめるぞ。

Cボタンユニットを使った操作法方はそのまま使えるぞ!!

スルーパス

◆敵ディフェンダーをあざ笑うかのように抜いていくのは快感

ワンツーパス

◆ボタン1発で出るし、決まるとメチャかっこいいしね

フライボール

◆意表を突いたフライボールでパスをつないでみよう

ワールドクラスのスーパープレイをみせつけろ!!

◆マジでかっこいいスーパープレイが簡単に出るのだ

'98フランス大会のシミュレーションとしても最適だ

◆とにかく初心者でもボタンを押していればなんとかなっちゃうってところがいいでしょ。で、上達すればするほど面白くなっていくんだ

'98フランス大会用の日本代表チームを作ろう!!

岡田監督もビックリのスタメンを考えよう!!

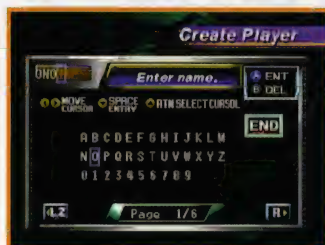
さて日本代表に話を戻そう。今回のサンプルロム内での日本チームのデータだが、これがメチャ新しい!! 選手に限っていえばほぼ最新版だ。でもそれで満足してはダメだ。このソフトでは選手エディットが簡単に作れるので、君の好きな選手を日本代表に入れることができるぞ。

ゲーム内のメンバー

Kawaguti	Miura
Narahasi	Narazaki
Akita	Omura
Ihara	Yanagimo
Souma	Nakamura
Yamaguti	Honda
Nakata	Morisima
Kitazawa	Lopes
Nanami	Okano
Nakayama	Jo

※ゲーム内での表記を使っています

エディットモードで小野や柳沢を作ってみるのだ!!

ウワサの新人、レッズの小野選手を作って日本代表に入れてみよう。また若手のアントラーズ柳沢選手も代表には入れておきたい。まずはエディットモードで名前を登録。割り振られた数値を君の好みで振り分けていこう。

↑将来の日本はこの人にかかってきそうだもんね

↑柳沢もFWとして使ってみたい選手だ

↑あとはプレイヤーである君の采配に託される

フォーメーションや作戦、役割など細かく決めていこう!!

次は君の作ったチームの戦術を考えよう。フォーメーションはもちろん、各選手の役割や攻撃参加などの設定ができるぞ。これはオープンゲームなどで実戦練習をして試していくのがいいかもしれないぞ。

↑フォーメーションとMFなどの位置を調整してみよう

↑作戦はCボタンユニットに振り分ける

↑攻撃参加選手を決めてONにしておこう

マッシー

怖いのはアルゼンチンではなくジャマイカじゃないか……、なんてシャレを言えるほど親父になった29歳（あと1週間で30）

大和魂でフランスの土となれ!!

世代交代の波が押し寄せた98年のJリーグ。どこのチームも若い選手の台頭が目立ち、その波はそのまま日本代表にも押し寄せている。どーせ初出場なんだから、思い切った選手起用で2000年以降の日本をにらんだ戦い方をしてもらいたい。つーのが正直なところ。「負けるんじゃないかなぁ…………」なんて見方はしたくないしね。日本代表には思いきり戦ってフランスの土を踏みしめてほしいなぁ。俺は俺でゲームを通していろんなシミュレートをして楽しませてもらう。プレイにもこだわって城ならヘッドでとか決めながらプレイすると決まった時がまたそれで楽しいしね。

マッシーが考える日本代表

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP

FIFAロード トゥ ワールド カップ 98 ～ワールドカップへの道～

64ドリーム4月号の海外推薦ソフトで紹介して以来、日本での発売を希望するハガキが編集部にたくさん届いていたこのゲーム。そんな声を反映してか、日本でも正式に発売されることが決定した。こいつは春からエンギがいいぞー。

●発売元：エレクトロニック・アーツ
●発売日：4月24日
●ジャンル：スポーツ
●価格：6800円
●容量：96M　●プレイ人数：1～4人
●振動パック：非対応　●コントローラパック：対応

待望のサッカーゲームがついに日本に登場!! ワールドカップの興奮を一足お先に楽しもう！

11のリーグに64のナショナルチーム、4200人以上の選手が登場

4種類のゲームモードで遊びつくせ

ゲームモードは、世界の強豪チームから好きな2チームを選んで試合する「フレンドリー」、イタリアやドイツといった世界レベルの11リーグより、好きなリーグとチームを選んで総当たりで勝敗を競う「リーグ」、ワールドカップ出場の興奮が存分に楽しめる「ロード・トゥ・ワールドカップ98」、じっくりプレイを練習できる「プラクティス」の4つのモード。

➡PKマッチでは5対5のPK勝負ができる。本番でのPKにそなえてこのモードでしっかり練習しておこう

➡フレンドリーマッチでは好きな2チームが選択できる。6月14日のアルゼンチン戦をコンピュータにプレイさせると0対0の引き分けという結果がでたが

➡カメラの位置はテレビ、サイドライン、ケーブル、ゴール、スタジアム、ショルダー、ボール、タワーの全部で8種類。オーソドックスなテレビカメラが操作しやすい

エディット機能で日本代表も充実

4月号で紹介した海外版では日本代表チームのデータは、ラモスや長谷川といったいわゆるドーハ組を中心とした古いものだった。しかし今回の日本版は、岡野の決勝ゴールで日本中が感動したあのイラン戦をベースにした選手データで構成されている。しかし、小野や市川といった若手の台頭もあり、好きな選手や自分が考えるチームでワールドカップを戦うのも楽しみだ。新たな選手をどんどんエディットでつくって、最強の日本代表を作ろう。またリーグモードに登場する各チームの選手をトレードして、お気に入りのチームを作ることもできる。残念ながらJリーグはこの中に入っていないが、ここに登場するリーグのほとんどは世界最高峰のものばかり。サッカー好きなら全リーグ制覇も目指してほしい。

➡本番ではぜひとも活躍する勇姿をみたい日本の秘密兵器、浦和レッズの小野伸二。全部で100人分のデータが保存できるので、お気に入りの選手をどんどんつくちゃおう

操作は簡単。ゲームの基本となる4つのボタンの使い方を覚えよう

●攻撃時（味方がボールを持っている時）

パス　A

⬆新指令塔小野からの前線へのパス。味方の位置を確認してAボタンを押せ

シュート　B

⬆ロペス、ディフェンダーをかわしてのシュート。3Dスティックで方向を決めてBボタン

ロビング　C↓

⬆右サイドからの名良橋のセンタリング。ボタンを押す時間が長いほど強いボールになる

ダッシュ　C←

⬆左サイドをかけ上がる相馬。あまりダッシュしすぎると選手が疲れてくるぞ

●守備時（敵がボールを持っている時）

選手切替　A

⬆Aボタンで選手を切り替えて、ボールを持っている敵をすばやくチェックしろ

タックル　B

⬆ボールを持つ敵に対するアタック、激しくチャージしてボールを奪いとれ

スライディング　C↓

⬆スライディングタックルで敵のボールを奪いとろう。ただし後方からのタックルは厳禁

ダッシュ　C←

⬆ルーズボールや敵のカウンター攻撃には全力ダッシュだ。ボタンを押しまくれ

操作になれてきたら高度なテクニックもドンドン試してみよう

ヒールショット　C↓2回

⬆ヒールショットで意表をついた攻撃ができるかも。でもあまり実践的じゃないかな

ジャンプ　C→

⬆激しいスライディングはジャンプでかわそう。C→2回だとダイブ（倒れ込み）になる

フェイント1　Z＋A

⬆ゴール前で急激な左へのステップ、フェイントをかけて敵をかわしながらシュート!!

フェイント2　Z＋C←

⬆敵の目の前でくるっと左へ一回転。クライフターンってこんな感じだったかな

●セットプレイからの攻撃も大事に

コーナーキックなどのセットプレイは得点のチャンス。キックの時にZとRでボールを曲げる事が出来るので、バリエーションは豊富だ。空中のボールにはB押しっぱなしでヘディングシュート、B押してから再度押しっぱなしでボレーシュートかバイシクルシュート。

●悪質なファールには気をつけよう

ハードな当りはサッカーでは当たり前だが悪質なファールは厳禁。実際のサッカーでも後方からのタックルは即レッドカードが出されるようになった。このゲームでも悪質なスライディングには即カードが出されるので注意が必要だ。守備時にC↑でハードタックル。

ワールドカップへの苦難の道をこのゲームで再現してみよう!!

まずはアジア地区予選突破をめざそう

日本中が興奮のるつぼと化したワールドカップアジア予選。あの興奮をこのゲームでもう一度楽しもう。まずは軽く1次予選突破をねらっていこう。1次予選はネパール、マカオ、オマーン、日本の4カ国のホームアンドアウェイの総当たり。オマーンに負けなければ楽勝だろう。2次予選はクウェート、キルギスタン、バーレン、カザフスタンとの対戦。ここを勝ち抜けばフランスはもうすぐだ。

➡神聖なキックオフの瞬間。国立競技場でのあの時の興奮がよみがえるねえ！

➡当初は第三国で2次予選を開催する予定だったのだ。ここを1位で通過できればOK

ワールドカップ本選はいずれも強豪ぞろい

念願のワールドカップに出場できたが、同グループにはなんと強豪のドイツやロシアが…。本当のフランス大会の組み合わせもハードだけど、この組み合わせもなかなかハードだ。岡田監督の言うとおり、目標は1勝1敗1分しかないだろう。ここではなんとかドイツに引き分けただけでその後2連勝で、無事予選リーグを突破した。本番でも是非ガンバッテ欲しい。

なんと強豪ドイツが！

⬆フランス大会では、皆さんご存知のとおりここにはアルゼンチン、クロアチア、ジャマイカが入るわけだ

いよいよ決勝トーナメントに進出だ

もし本選でここまでこれたらまさに夢のようだ。実はアジアの代表チームの本選での成績はお寒いかぎり。あの強い韓国ですら、ワールドカップでは1勝もできていないのだ（ちなみに唯一の勝ちをあげているのは北朝鮮のみ）。本選での日本代表の活躍をとにかく期待して見守りたい。ここでの日本チームはカタール、ドイツと対戦し、なんと決勝戦はクウェートと対戦というほとんどありえない結果になってしまった。

⬆延長戦にはいってカズのシュートがキーパーの足下を抜けてゴールに吸い込まれる。感動の一瞬

ついに日本代表が世界一のチームに!!

わたる

ミュンヘンワールドカップのクライフを見てからサッカーにはまる（古いなあー）。好きな選手は現役時代のベッケンバウアー

野球もいいけどサッカーも楽しいな!!

正直言ってこのゲームお勧め。海外版をプレイしながら、みんなにもこのゲームで遊んで欲しいなと思っていた時だけに、日本発売は嬉しいかぎりだ。実況がちょっとずれてたりとか、一部処理落ちしたりとか、細かいことはご愛敬。ゲームとしてのおもしろさは全く失われていない。とくに自分なりの日本代表を作っておおいに遊んで欲しい。ところで右は私が考えた日本代表。才能あふれるプレイが大いに期待できる小野は是非本番でも使って欲しい選手だ。またフォワードは心情的にカズに頑張って欲しい、往年のキレが復活しさえすれば…。ちなみにこのゲーム最強モードで遊ぶとなかなか勝てないぞ。

わたるが考える日本代表

STAR SOLDIER VANISHING EARTH
スターソルジャー バニシングアース

『ボンバーマン』でおなじみのハドソンから緊急新タイトルが発表!! その日64ドリーム編集部に届けられたリリースを見た担当者は驚愕の声を上げたのだった。バンバン!! そう、そこに記されていたのは『スターソルジャー』の文字。そう、今年30になる編集部マッシーが青春の頃に出会ったゲームのタイトル、いや、青春そのものだったと言っても過言ではないゲームのタイトルが記されていたのだ。何故? 今このタイトルが……。いぶかしがる編集部一同を前にしてマッシーは言った。「時代は巡るんだー」。12年の歳月を経て今蘇る伝説のシューティング。今回は君がその歴史の証人になるのだ。

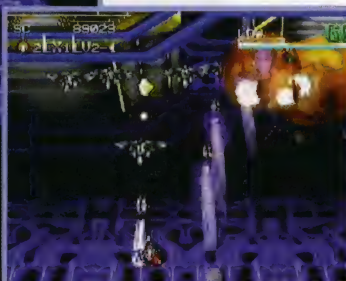
宇宙と書いて「そら」と読め!!

『スターソルジャー』というからには宇宙だ。熱く燃えるシューティング魂を宇宙で開花させてもらいたい。気になるゲームの内容について、現段階ハドソンからもらっているリリースでは詳細は不明だが、フルポリゴンを利用した2Dっぽいシューティングと言える。っぽいというのは、もしかしたら3Dモードなんてのもあるかもしれないしね。今後の続報を待ってもらいたい。

●発売元：ハドソン
●発売日：7月予定
●価　格：未定
●容　量：未定
●ジャンル：シューティング
●プレイ人数：未定　●コントローラパック：未定

12年の歳月を経て、今「スタソル」が帰ってくる

12年前、僕らにはファミコンがあった。

ファミコンが世に浸透してしばらく。主力ジャンルはシューティングだった。当時は横シューの『グラディウス』（コナミ）。縦シューの『スターフォース』（ハドソン）という2大巨頭がシューティング界をにぎわしており、その2大タイトルを凌駕するべく出現したのが『スターソルジャー』だった。ハドソン夏のキャラバン用ソフトとなったそれは、瞬く間に縦シューの名作と呼ばれ、誰もが狂ったようにハイスコアをたたき出すことに熱中した。あれからもう12年がたとうとしている。格闘とギャルゲー主流のこの現代になぐり込みをかけるシューティングを僕らはずっと待っていたのだ。あの時代を知らないユーザー諸君よ。時代は巡る。あのころの僕らのように熱狂してほしい。チャンスはこの夏やってくる!!

『スターソルジャー』栄光の歴史!!

BACK TO 1986

ハレーすい星が接近したこの年。ハドソン夏のキャラバンソフトとして登場した『スターソルジャー』。ただ無差別にハイスコアを競うのではなく、限られた時間内にハイスコアをたたき出せるか？ というテーマに当時のゲーマーは熱狂した。スピード感、バランス、ツボをおさえた敵の演出など、どれをとっても当時としては最高峰のシューティングだった。

1985年『STAR FORCE』

『スターソルジャー』の前年に発売された名作縦シュー。その年の第1回ハドソン夏のキャラバンソフトでもあり、優勝したのが999万点のハイスコアをたたき出した高橋名人だったのだ。

◆発進時のBGMは今でも耳に焼き付いてはなれない

1986年『STAR SOLDIER』

◆高得点をだせるような心憎い演出がもりだくさんだった。アーメンロードもそのひとつ

その『スターフォース』の正当後継となったこの作品。連射パッドを生み出したソフトとも言える。この後、シリーズはPCエンジンに移るも、現在ニンテンドウパワーの書き換えによる『キャラバンシューティングコレクション』のなかで遊ぶことができる。

そしてあの男が帰ってくる

「16連射」という言葉が一世を風靡した1986年。その頂点に立っていたのが、現ハドソンの宣伝部長でもある高橋名人その人だ。今回は名人によるプロデュースが実現。再びその姿を見ることが出来そうだ。

◆ハドソン恒例の夏イベント、キャラバン。ここで「スタソル」は登場した

◆16連射の名人として一世を風靡した高橋名人。現ハドソンの宣伝部長だ

◆ゲーム名人だけにとどまらずタレントとしても活躍の高橋名人

◆名人が司会をつとめたTV番組。主演映画や歌手デビューもしているぞ

◆当時はこんなお菓子もありました。なつっかし〜

高橋名人再び!!

今またシューティング魂を呼び起こせ!!

タダのリメイクではない!! 新システム満載のN64版だ!!

画面をみてもらえばわかるが、圧倒的にきれいになったグラフィックは64のたまもの。64を知り尽くすハドソンだけに味付けも十分に期待できそうだ。今回は詳細不明だが、ゲージ関係も新しいゲージが追加されていたりする。一体どのようなシステムが搭載されているのか今から興味がつきない。期待して続報を待って欲しい!!

フルポリゴンでの演出!!

登場キャラはフルポリゴンで作られている。今では当たり前のようにも聞こえるが、ハドソンがどういう演出をするかが楽しみだ。特にボスの動きには注目してみたいところだね。

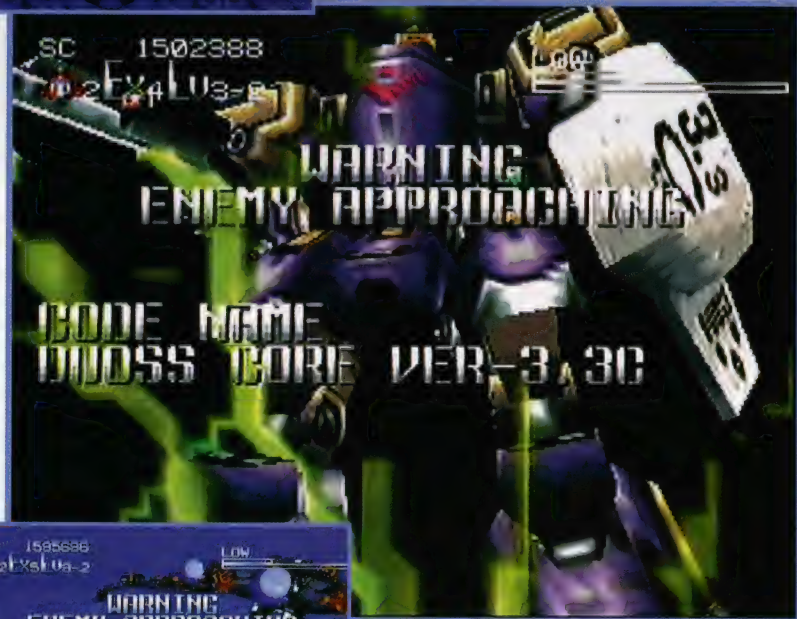
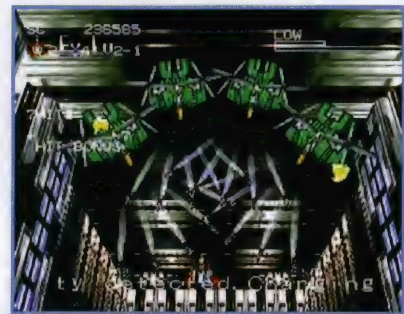
新システムは何なのか?

従来のシリーズではショットパターンとスピードのみのシンプルなパワーアップだったが、新システムはパワー関連だと推測される。ド派手な攻撃が見られるか、楽しみなところだ。

タイムアタックモードはあるのか?!

これまた従来のシリーズではおなじみの「2分、5分」タイムアタックモードは再現されるのか?はっきりいってこれがないと『スタソル』とは呼びたくないぞ。ぜひいれてください。マジで。

3Dスティックでどーなるのか?!

これが従来のシリーズとは全くもって異なるところだ。アナログでの微妙な操作が可能になるのか?十字キーによる操作になるのか? 操作系は今の所不明だ。今後の続報に注目しよう。

⬆とにかく宇宙を舞台にしたシューティングなので、きれいな宇宙画面がどう表現されるかが楽しみ。後は自慢のバランスとスピード感がどうなるか?! このゲームのウリだっただけに期待できそうだ

マッシー

「スタソル」の夏は18の夏だった。今蘇る青春の日々……

青春18切符で宇宙に行った日

18の夏、俺が『スタソル』を発売日当日に買ったのはもちろんだが、同じ日にハドソンの連射パッドを買ったことは友には知られなかった。連射は自分の指でしろ!! それが俺達の掟だったからだ。だが、俺は買った。俺はハイスコアを出したかった。12年後の今、また俺は連射パッドに手を伸ばそうとしている。連射再び。

エンドー

「スタソル」発売当時は、高橋名人に迫る1秒間15連射を誇った

連射に汗を流したあの頃

『スタソル』といえば連射。当時は来る日も来る日もスコアアタックに燃え、腕が痛くなるほど遊んでいたものだ。しかし連射だけでなく、高得点ボーナスを取るためには敵キャラが出現するタイミングを調整する、などの戦略性も必要な、優れたシューティングゲームだった。この夏、あの熱い日々が帰ってくる。

この夏は指が死ぬほど 連射しろ!!

連射パッドがモノをいうのか?! それとも自力で挑戦するか

連射パッドを生み出したと言われるソフトだけにショット連射をどう扱うのかも興味がある。ハドソンからは連射パッドがでているので、これを使用する手もあるが、男だったら(?)、ぜひ自分の指で連射してほしい。それこそがシューティングの醍醐味だもんね。

◆ヒト型の敵はどうもボスらしい。画面で見てもかなりでかいよな。一体どんな攻撃をしてくるかは不明。このボスを倒すってのもシューティングの楽しみのひとつだ

◆この写真ではボスの両腕がなくなっている。まずは腕を壊すのか

◆画面左上に注目。EX5LV3-2とある。この意味は一体？

◆この敵の攻撃をかわせるか?! よ～く見ると自機の回りにうっすらと光の影が見える。もしかしてこれはバリヤーなのか？新武器にも興味はつきない

◆これまた巨大なボス出現!! この攻撃避けられるか？

◆敵が爆発したのか？こちらの攻撃なのか？ハデだ～

◆上の形より敵機がちょっと小さく見える。動きが変わってくるのか?

◆うむむ、この画面では自機がこんな風に見えているぞ。いろんなアングルがあるのかな

◆今度は右上のゲージに注目。LOWとその下の長いゲージは何を意味しているのだろうか？

◆これはどうやら自機の攻撃らしい。こんな強力な武器も持っているみたいだぞ

わたる

当時営業マンの私は仕事さぼってゲーセンにいってました

十字キーに割り箸さしてたなぁ

ファミコン時代がまさに黄金期だといえる縦スクロールのシューティングゲーム。数多くの名作がひしめく中、『スタソル』は高橋名人の存在と共に私にとって大きな存在だった。かなりのハイスピードのこのゲームをクリアしたくてなけなしのお金をはたいてスティックを買った頃が懐かしい。でもこの頃もう社会人やったけど。

そして1998夏!! 俺達は『スタソル』にこう期待する!!

シューティングの楽しさを知らない今の子供たちにガツンと言わせるようなゲームに仕上げてもらいたいのは言うまでもないが、その気持ちを一番わかっている高橋名人が、また指揮をとってくれることを本当にうれしく思う。あなたは我々の伝説でした。今、再び伝説を作ってくれ!! それと「タイムアタックモード」は絶対入れてくれることをせつに願うのであった。

イラスト：ケイ少佐

BUCK BUMBLE

バック・バンブル

スクープ！

●発売元：	UBIソフト
●発売日：	98年秋
●ジャンル：	アクションシューティング
●価　格：	未定
●容　量：	96M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

フランスからやってきたソフトメーカー、UBIソフトの秘密兵器がついにその姿を表した！ その名は『バック・バンブル』！

サイボーグバチ「バック」出撃せよ！

西暦2010年、昆虫の世界では異変が起こっていた。有毒薬品に汚染された昆虫「インセクトイド」たちが他の昆虫たちを支配しようと攻撃を開始したのだ。このままでは何百万もの虫たちがインセクトイドの餌になってしまう！ この危機を救えるのは、サイボーグのハチ「バック」しかいない！ ゆけ！バック！…というわけでゲームショウで発表されたUBIの新作タイトル「バック・バンブル」はハチのサイボーグ「バック」が主人公のアクションシューティングゲームだ。ちなみにゲームを制作したのはSFC版『スターフォックス』などでおなじみ、イギリスのArgonaut Software社だ。

★ステージの初めにこんなふうに表示されるミッションをクリアしていけばいいのだ。というのは簡単なんだけどねぇ～

★こんなステージのまわりをブンブンブン～てなかんじで飛び回って、敵をどんどん撃ち落としていこう

★おお？何やらでっかいスズメバチのよーなやつが。これはボスキャラなのだろうか？ それにしてもいっぱいトゲトゲがはえてるな

★カブトムシのような戦車のような…なんとなくタイムボカンとかそのあたりにでてきそうなかんじのメカだよね

★敵のハチ軍団が向かってくる！ しかもやつらの後ろには怪しげなメカがひかえている…どうするバック！大ピンチか？

★なんかでっかい爆発が起こっているようなんですが…ボスキャラをやっつけたところか？ それともなにかあったのか？

ゲームを実際にやってみたのだ

このゲームは『スターフォックス』のオールレンジモードや『ワイルドチョッパーズ』のようにマップ上を自由に動き回れるタイプの3Dシューティングだ。今回遊んだロムでは、ゲージの感じやなんかが今回紹介した写真とちょっと違っていて、右下の画面のようになっている。ま、この辺は開発がすすんでみないとさらにどうなるかわからないけどね。ただ、主人公がハチだけに羽ばたきをやめると高度が下がってくる、なんていう動きもあったりして、その辺もなんかいい感じだ。

★レーダーが歯車状になり、各ゲージの形もだいぶ変わっている。完成版ではどうなるか？

悪いヤツらに怒りの一撃！

さっきもちょっと書いたけど、このゲームで主人公バックの敵にまわるのが「インセクトイド」たち。こいつらは有毒薬品に汚染された虫たちで、体の一部が武器になっていたりしてとんでもなく強力になっているのだ。はたしてバックはこいつらをやっつけて、虫の世界に平和を取り戻せるのだろうか？

◆イモムシみたいなインセクトイドと戦っているところだ。こいつはどんな攻撃をしてくるんだ？

◆見た感じカマキリっぽいヤツ。ミサイルが出たり大砲があったり全身武器の固まりっぽい感じ

◆何かカギづめみたいなのがついてるけど、あんまり攻撃能力はなさそう。格納庫かなんかなのか？

◆武器はガトリングガン1門だけで貧弱な感じだ。最初の方のステージに出てきそうだね

◆右のやつの武装強化型っぽいのだが……これってハチなの？ それともハエなの？

◆イモムシかミミズか、とにかく長〜いやつ。こういうやつはたいてい地面から出てきたりする

しかしこうなっちゃうと機械だか虫だかわからなくなってきちゃうね。しかし薬品が原因でうまれたということは、インセクトイドをつくったのは人間ってこと？

さて、今回のキミの使命だが…

バックくんは20以上のステージをかけずりまわって、各ステージごとに与えられるミッションをこなすためにインセクトイドたちをやっつけてまわることになる。その途中では敵から武器を奪ったりして火力を強化できたりもするぞ。ミッションの達成度によって階級証がもらえる。もちろん達成度が高ければ階級も上がるのだ。そして階級が上がれば隠しステージへの道が…。

社長に聞きました！

UBI社長
イヴ・ギルモさん

Q『トニック・トラブル』の発売日はいつくらいになりそうですか？

ギルモ 世界同時に9月の下旬から10月くらいになりそうです。

Q『トニック・トラブル』の魅力はどんなところにありますか？

ギルモ まず3Dの新しいゲームであるということですね。主人公も新しいタイプのキャラクターですし、新しいスタイルのゲームになっていると思います。

Q ユニークなキャラを使ってメディアミックスするような計画はあるのですか？

ギルモ まず、ゲームで成功することが第一でしょうね。いま、キャラを日本人好みに変えるという作業もやっています。

Q 開発スタッフはどのくらいいらっしゃるのですか？

ギルモ トータルで700人くらいいます。開発部門はフランスだけでなく、カナダや中国にもあるんです。

Q レースゲームも作ってらっしゃるとか。

ギルモ はい。F1ですね。ほかのジャンルではテニスゲームとか『レイマン2』、それに『プレイモービル』…、これはドイツのレゴみたいなオモチャを使ったゲームなんですがキャラクターものも作っています。

Q すべてN64ソフトなんですか。

ギルモ ええ。いま紹介したなかにはN64とPSで開発しているものもありますし、『トニック』や『バック・バンブル』はN64だけです。

Q N64のことを、フランス語ではなんて呼ぶんですか？

「ニンテンドー　スワソン・キャトル」です。

もちろん忘れちゃいないぞ！ TONIC TROUBLE
トニック・トラブル

UBIといえば忘れちゃいけないこのゲーム。『トニック・トラブル』もゲームショウでビデオ展示されてたですよ。発売の方は今年の9月から10月ぐらいに世界同時発売の予定だそうだ。地球外生物のエドが地球におっことした謎の物質を回収するため、全部で10のステージを冒険して回るという3Dアクション。ビデオでは洋ゲー風味あふれるキャラクターたちが3Dフィールドで大暴れしてくれるのだが、このキャラクターたちを日本人向けにする作業も進んでるみたいだ。たとえば主人公の髪型なんかもいろいろなデザインが検討されてるようだ（ガオガイガーの命ちゃんみたいなのとか…）。

◆ゲーム中の画面。写真でみてもわからんと思うけど、すっげーきれいに動くぞ

◆エドくんのおかげで地球はこんなありさまに。責任取って元通りにせえよ、エド！

というわけで、今回はいろいろと紹介してみたわけなんだけど、『トニック・トラブル』も『バック・バンブル』も新しい情報が入り次第、どんどん続けてお伝えするつもりなんで、楽しみにまっててね！ できれば次は「発売日確定！」とか「エドのデザイン決定！」とか言えるといいな〜。

そんじゃ！ またね〜

チョロQ 64

ゲームショウでも大人気！
チョロQレースのはじまりだ！

●発売元：	タカラ		
●発売日：	7月		
●ジャンル：	レース		
●価格：	未定		
●容量：	未定	●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	非対応	●コントローラパック：	対応

今月も大爆走！サンプルロムでGO GO GO!!

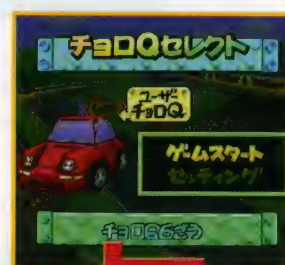
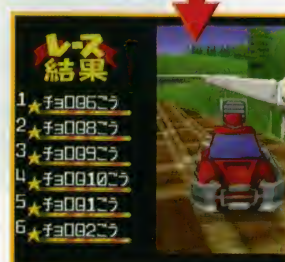
先月号の最後で「まだ遊べないのぉ～っ!?」といってたら、やってきましたよサンプルロムが。ゲームショウで出ていた遊べるバージョンのロムが編集部にもやってきたのだ。というわけで今回はその辺について紹介するぞ！

パーツ交換で性能ア～ップ!!

最初に選べる車は全部で10種類。中には日ごろお世話になってるゴミ収集車なんかもあるぞ。まあ、ほかのパーツと一緒でボディも変更することができるから、とりあえずはどれを選んでもそんなに違いはないだろう。車の性能を決めるのはエンジンやタイヤといった他のパーツだ。ちなみに交換パーツはレースに勝って他の車から奪うことによって手に入れられるというのは前にも説明したよね。どんどんパーツを手に入れ、キミの愛車が最高の性能を出せるようにセッティングしてみよう。

◆車の選択画面。どれを選ぶかはきみの好みしだいってところかな

◆さあ、さっきの画面で選んだ車でチョロQレースのはじまりだ！

各パーツにはセットに必要な「パーツポイント」が決められている。スタート時に選んだAA～Cまでの「ベースクラス」によって使えるポイントが限られているので注意しよう。ちなみにポイントはCクラスで6、AAで無制限だ。

◆もともとはこんな感じの車だったんだけどね…

◆ポイント無制限のAAクラスで改造しまくるとこんな姿に！

今回見せられるコースを大紹介！

●おだやかなこうがい●

今回紹介できるコースは全部で4つ。まずはこの「おだやかなこうがい」から紹介していこう。このコースは名前の通り、そんなにひねくれたところのないおだやかなオンロードコースだ。

いくらコースが簡単だといっても、相手のチョロQの攻撃がゆるくなるわけではないので、爆発、転倒あたりまえのハデハデな展開になるのはかわらないぞ。敵の攻撃をくぐりぬけて勝利をめざせ！

●みなとにつづくまち●

こちらのコースもおなじオンロードだが、こちらは街の中を走るタイプになっている。海辺のしずかな街並みの中でチョロQ たちが過激なレースを繰り広げるのだ。コース自体は街の中だけあって直角コーナーとか建物の合間をぬっていく道なんかもあるぞ。おまけに一般車両も走ってたりしてレース抜きで走るだけでも面白そうなコースだぞ。

●のどかなやまみち●

こちらも基本的にはすなおなコース。ただしこちらはオフロードだ。できることならオフロード用のパーツを入手しておいたほうが有利にレースを展開できそうだね。コース自体にはべつに難しいところは何もないが、崖の上から大岩が転がってきたり、水たまりがあったりするのでその辺はいちおう気をつけておいたほうがいいかも知れない。念のためってことで。

●だいせつざん●

ここは雪の積もった「スノー」コースだ。滑るわ雪けむりで前が見えづらいわでもう大変。できることならほかのコースで勝って、「スノータイヤ」などを手に入れておいたほうがいいだろう。

コースの途中では雪崩にまきこまれて大木が流れてきたりするからぶつかったりしないように気をつけよう。といったところで今回はここまで。また次回のお楽しみ。次にあうまでさよ〜なら〜。

extreme-G

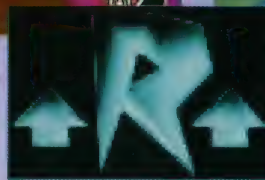
エクストリームG

- ●発売元：アクレイムジャパン
- ●発売日：5月29日予定
- ●ジャンル：レース　●プレイ人数：1～16人
- ●容　量：64M　●価　格：6800円（予価）
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応(9P)

ゲームモードもアイテムも多彩！ 過激なバトルレース

猛スピードでかっ飛ばし、なりふり構わずウェポンで敵を攻撃しまくる。ルールは無用。トップを取るためには何をしてもいいってのがこの『エクストリームG』の世界だ。操縦するのはスマートな2輪バイク。いったんプレイをはじめればとてつもないスピード感を味わえるにちがいない。マシンにはレーザーやパルスなどのウェポンが標準装備されていて敵を攻撃することができる。さらに、コース上に落ちているアイテムをゲットすることで、サブウェポンとして、ミサイルや地雷なども使用可能になるのだ。アイテムを取るとどこからともなく飛んできてバイクに装着されるウェポンが、シューティングゲームのオプションを思わせてかっちょいいのだ。レース以外のゲームモードが多彩なのも注目だ。

◆サブウェポンのモータルロケットを発射。前にいる敵をガンガン攻撃できるのだ

◆コース上にはこのようなアイテムが置いてある。ちなみにコレはモータルロケット

◆敵のマシンも同じように攻撃を仕掛けてくる。攻撃を避けるのも至難の業だ

◆対戦専用の特別コースでバトルを楽しむモードもある。いかにうまくウェポンを使うかが勝利の鍵だ。友達との白熱バトルが楽しめる

◆コース上に散らばった「XG」マークのフラッグを集めて、その数で勝敗を決めるモード。走りのテクニックが要求されるレースだ

◆1人用のシューティングモード。コース上を走っている標的を、いくつ撃破するかを競う。アイテムが通常よりも多く出現する

ジェットコースターも真っ青！未体験のG（重力）

4つのステージの中にそれぞれ3つのコースがあるが、すべてのステージをプレイするためには、チャンピオンシップモードで勝ち抜いていかなければならない。あらゆるレースゲームをやりこんだゲーマーでも、思わず身体ごと動いてしまうような奇抜なコースで勝利をものにしなければならないのだ。入り組んだコースには分岐や、大ジャンプなどもあり、うっかりしているとマシンのスピードについていけなくなってしまうぞ。

DESERT

荒涼とした雰囲気に包まれた砂漠地帯のコース。2つめのコースまでは比較的走りやすいが、3つめのコースは…。

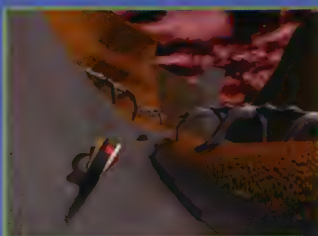
➡「アズテックルインズ」。遺跡地帯を走るコース

⬅「ボーンズアンドパイプス」恐竜の骨が散乱する

CITY

未来都市の中を走り回るステージ。「未来の高速」をイメージしたようなコースがあり、市街地でのスピード感を体感できる。

➡「インダストリアルゾーン」工業地帯を走り抜ける

⬅「アーバンモーターウェイ」未来都市の首都高バトルだ

MINES

炭坑ステージ。入り組んだトンネルの中を猛スピードで駆け抜けるにはそれなりのテクニックが必要。障害物多し。

➡「トンネル」まさに炭坑。突き出た柱に激突しやすい

⬅「キャニオン」炭坑の渓谷地帯。山あり谷ありだ

SPACE

宇宙コロニーでのレース。衛星やUFOが飛んでいたり、隕石が飛び交っていたりする。奇抜なコースが多い。

➡「アステロイドベルト」隕石が飛び交う小惑星帯

⬅「ハビタットドームス」居住コロニーの入り組んだコース

エントリーマシンは8台＋α

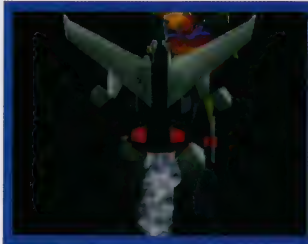
未体験のスピードを体感させてくれるのは8台のマシン。どのマシンも近未来風のデザインでかっこいい。マシン性能には、加速力、最高スピード、ハンドリング、シールド、攻撃力、それぞれのパラメーターがあり、マシンによって特徴がちがう。初期段階で選択できる8台のマシンの他にも、数台のマシンが隠されているとか…。とりあえず今回は、そのうちの2台だけ紹介しよう。

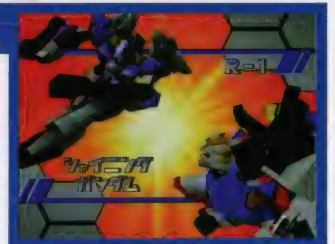
MOOGA

攻撃力の高そうな印象を与える迷彩色。重量級で敵バイクとの接触に強い。最高速重視。

GRIMACE

加速力に優れ、ハンドリングも安定している。コーナーに強いが、装備武器の攻撃力が非力。

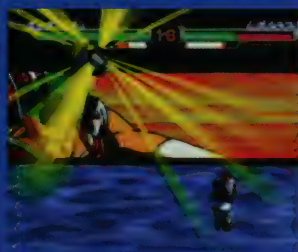
➡マシン選択画面。右下のほうにそのマシン性能のパラメーターがでる。Rトリガーでプレイヤー名の登録や変更画面に行ける

今回は名場面集（？）つーことで

今回はロボットたちの必殺技を紹介してみよう。しかも、ただの必殺技じゃなくって、技が出るとバックにパイロットの顔が出てくる、いわゆる「カットイン技」ってやつだ。それぞれの技についての簡単な説明とコマンドも紹介しておくぞ。あ、ちなみにカットイン技はスピリッツを大量に消費するのでスピリッツゲージがある程度たまってないと出ないぞ。

T-LINKナックル

R-1の全身が発光し、そのまま敵に向かってダッシュでぶつかっていくという体当たり技だ。とどめには最適かも？

↙C

（スピリッツゲージ点滅時）

ダイターン3

サンアタック

太陽エネルギーを額に集めて相手にぶつけるエネルギー技。空対地技なので上空に上がってから使おうね。

←↙↓↘→C

（スピリッツゲージ点滅時）

ダンクーガ

断空砲フォーメーション

ダンクーガの全身にある砲門から断空砲を一斉発射するというもの。相手に超強力レーザーをお見舞いしてやろう。

→↘↓↙←C

（スピリッツゲージ点滅時）

ウォーカーギャリア

ミサイル投げ

どこからともなく飛んできた巨大なミサイルをつかまえ、そのまんま相手に投げつけるという荒技！ 動きも見てて楽しいぞ。

←↙↓↘→C

（スピリッツゲージ点滅時）

※コマンドはキャラが右向きのとき

●スーパーロボットがラジオにやってくる！●

その名は「スーパーロボット魂！」

4月9日から、AMラジオの文化放送とABCラジオでロボットアニメの主題歌などアニメソングの専門番組「スーパーロボット魂」がスタートしてるぞ！ パーソナリティは先月も紹介した「鋼の魂」の黄金コンビ水木一郎と影山ヒロノブ！そして、アシスタントは『ゆけゆけ！トラブルメーカーズ』のマリナでおなじみ鈴木真仁だっ！ゲーム中にも流れるロボットたちの熱いテーマ曲が聞けるかも知れないぞ！ おまけに5月からは番組内で「マジンカイザー」のドラマだって始まってしまう！放送時間やなんかは右の通りだ！

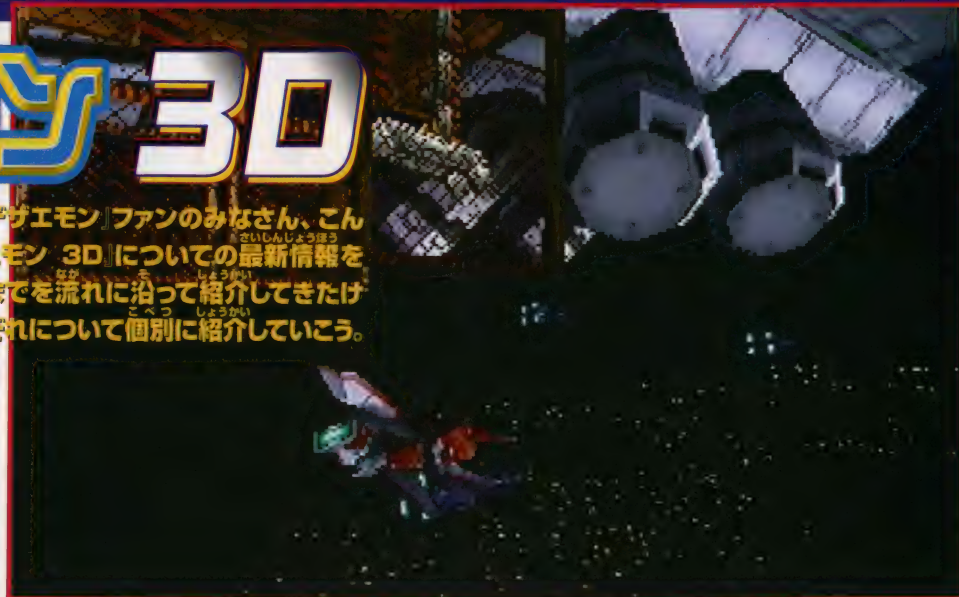
スーパーロボット魂

4月9日から放送中
文化放送(1134KHZ)
毎週木曜深夜　2:00〜2:30
ABC ラジオ(1008KHZ)
毎週木曜深夜　1:10〜1:40

起きてられたら聞いてみよう！

デザエモン3D

ゲームが作りたくってウズウズしている『デザエモン』ファンのみなさん、こんちわっす。先月につづいて今月も『デザエモン 3D』についての最新情報を公開しちゃうぞ。前回はゲームができるまでを流れに沿って紹介してきたけど、今回はゲーム作成に使うツールそれぞれについて個別に紹介していこう。

- ●発売元：アテナ
- ●発売日：6月
- ●ジャンル：ETC
- ●価格：7800円
- ●容量：128M
- ●プレイ人数：1人
- ●振動パック：対応
- ●コントローラパック：非対応

みなさんおまたせ！ デザエモン3Dの続報だっ！

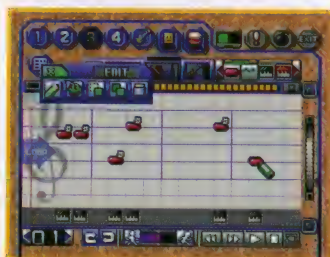
ペイントツール

背景、キャラクターの顔などなど、ゲーム中で使うあらゆる絵を描くために使うツールだ。実はこのツール、32000色もの色が一度に使えるばかりか、反転・回転・ぼかしなどの機能が使えるという、かな～り本格的な代物なのだぞ。

モデルツール

ゲームに使う全てのポリゴンモデルを作るツールだ。最初からポリゴンモデルを作るのはとんでもなく手間がかかるが、『デザエモン 3D』には450個ものモデルが登録されているので、気に入ったヤツを改造して使おう。

ミュージックツール

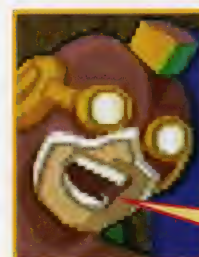
ゲームを盛り上げてくれる音楽をここで作曲してしまうのだ。画面の上に音符を並べていけば音が出てしまうので、音楽が苦手でもなんとなくそれらしいものができてしまうというすぐれモノだ。伴奏をつけてくれる機能もあるぞ。

ビルドツール

ほかの3つのツールで作った素材を1本のゲームとして組み立てていくためのツール。プレイヤーエディター、エネミーエディター、マップエディターなどゲーム中必要なことを設定するためのエディター類が含まれている。

●サンプルゲームがもう1本！●

先月紹介した『SOLID GEAR』のほかに、実はもう1本サンプルゲームがあるのだ。そのタイトルは『Usagiさん』!!。まるっこいメカで敵のロボットや凶悪なウサギさんたちをやっつけていくというコミカルなゲームだぞ。

●謎のヒーロー「キャプテン・デザ」！●

このツールの使い方を説明してくれるモード「チュートリアル」に登場する謎の怪しいおっさん。彼こそ正義のヒーロー「キャプテン・デザ」なのだ！ 彼はユーザーに『デザエモン』の使い方を教えるため、日夜戦い続けている！

●発売元：ボトムアップ
●発売日：未定
●ジャンル：育成シュミレーション
●価格：未定　●プレイ人数：未定

みんなから届いた「おねモン」のイラストは4月4日現在で470通を突破。そこで先日、ボトムアップさんに第1弾のイラストを届けにいってきました。その時にみんなへのプレゼントもほぼ決定したので、今月号でドーンとお知らせせだい。

たくさんの「おねモン」のイラスト本当にありがとうございます

←テーブルにイラストをひろげ、1枚ずつチェックする長尾さんと新人のみっちゃま
←あまりのイラストの多さに途方にくれる広報の長尾さん

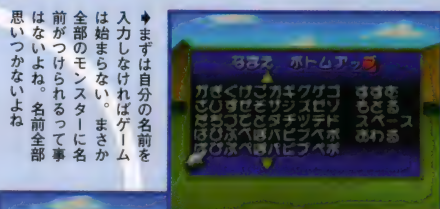
ポカポカ陽気にさくらの花が咲き始めた3月30日、山のように編集部にとどいた「おねモン」のイラストをもって、ボトムアップさんにおじゃましました。当日持参したイラストは全部で411枚。応募の多さに広報の長尾さんも大喜びで、一枚一枚ていねいにイラストをチェックしてくれた。その後皆さんへのプレゼントの打ち合わせをし、以下のように決定。

1. 応募されたイラストの中から5作品を選びポリゴンキャラにして、早ければ7月号（5月発売）、遅くても8月号（6月発売）で発表する。
2. イラストを描いた人の名前はゲームのスタッフロールに登場する。
3. 5名様に『おねがいモンスター』のソフトもプレゼント。
4. 応募してくれた人全員の中から抽選でテレカやキーホルダーをプレゼント。
5. 64ドリーム賞を別途5名選考し、記念メダルをプレゼント。
6. イラストの選考に際しては絵のうまいへたに関係なく全てのイラストを対象にする。

☆☆☆おねモンイラストの募集締切りは**4月25日必着!!**☆☆☆

着々と制作が進行している「おねモン」ワールド

今月もボトムアップさんから届いた新しい画像をお見せしよう。今回は実際にポテッチをつれて歩くシーンの画面や、名前入力画面、さらにはお城の中と思われる画面など、制作が順調に進行していることがうかがえる。まだ実際に動いている画面を見ていないので、詳しくはわからないが、新しい画面を見ているとこれからが楽しみ。とにかくモンスターは500種類以上登場するわけだから、制作作業はとっても大変。君が考えたモンスターの登場を夢みて、来月号もお楽しみに。

←まずは自分の名前を入力しなければゲームは始まらない。まさか全部のモンスターに名前がつけられるって事はないよね。名前全部思いつかないよね

←主人公フレイとポテトをイメージしたキャラクターポテッチ。ちょっと○○チュウ入ってるけど、なかなかかわいいぞ。結構人気がでそうだ

←お城の王様の前にすすむフレイ。なんだかさっそうとした感じだね

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	7月発売予定
●ジャンル：	テーブル
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1〜4人

ボトムアップさんからまたまた発表された新作を紹介しよう。その名も『64トランプコレクション〜アリスのわくわくトランプワールド』だ。トランプコレクションシリーズの第3弾はいよいよN64での登場。将棋や麻雀のテーブルゲームはあっても、トランプゲームはN64では初めて。これまでのシリーズ同様、子供から大人までみんなが手軽に楽しめるゲームになりそうだ。

64トランプコレクション
〜アリスのわくわくトランプワールド〜

全部で15種類のトランプゲームを収録

最初のトランプコレクションシリーズ「1」と比べると、遊べるトランプの種類は7種類から約2倍の15種類と大幅にアップ。そしてこの15種類のトランプゲームは、パーティー系・ギャンブル系・ソリティア系・占い系の4つの系統に分類されているのだ。パーティ系は神経衰弱や大富豪(私のまわりでは大貧民または階級闘争ゲームと呼んでましたけど、皆さんはどうでした?)、ページワンに7並べなど誰もが知っている有名なゲームが9種類用意されている。ギャンブル系はポーカーやブラックジャックで遊べ、ギャンブル系らしく画面も本当のカジノにありそうなアダルトな雰囲気にしあがっている。ソリティア系はもちろんソリティアとフリーセル(2つともウインドウズパソコン買うと誰もが必ずハマル有名なトランプゲームです)で遊ぶ事ができる。占い系では、主に女性をターゲットにした占い要素の色濃いトランプゲームも登場する予定だ。こいつは色々と遊べそうだね。

↑ギャンブル系のゲームはディーラーとのかけひきを楽しむゲーム。アダルトなテイストをかもしだすためにメダルゲーム機でのプレイ画面になっている

↑これはドボンというゲーム。一言で言うとロン・ポン・カンありのページワン。ちょっとわかりにくいかな? 詳しくは次号以降で紹介します

3つのモードでイロイロ遊べるぞ!!

このゲームは、「スタンダードモード」「トランプ教室」「ストーリーモード」の3つのモードから構成されている。「スタンダードモード」では既に紹介した15種類のトランプゲームが好きなだけ遊べ、「トランプ教室」では、初めての人でもゲームが楽しめるように各ゲームのルールやテクニックを解説してくれる。「ストーリーモード」では、「不思議の国のアリス」の話にでてくる難題をトランプゲームに置き換えて物語を進行していく。

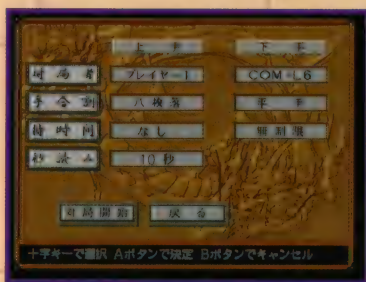
↑さてこれは何のゲームでしょう。分かった人は編集部にハガキをと思ったけど、実は性格判断の占いでした

　＊なお画面は開発中のものです

●発売元	セタ
●発売日	発売中
●ジャンル	テーブル（将棋）
●価格	9800円
●容量	64M
●プレイ人数	1～2人
●通信カートリッジ	対応
●コントローラパック	対応

1987年にファミコンで『森田将棋』が発売されて以来11年の伝統がある、このシリーズは、今では将棋ソフトの代名詞としてすっかり定着している。今月3日に発売された、この『森田将棋64』は速さと強さを兼ね備えたコンピュータ対局ばかりでなく、「日将連ネット」（通信対局）、「段級位認定」という将棋ファンにとってはたまらない機能が搭載されている。

快適な思考速度と、有段者も満足する強さ

コンピュータの強さは、レベル1（弱い）～レベル6（強い）の6段階設定で、「平手」「角落」から「八枚落」までの手合割や、持ち時間・秒読みでも強さを設定出来る。もちろんコンピュータとの対局だけでなく人間同士の対局も楽しめる。別売のコントローラパック（1000円）を用意すれば、対局途中の局面を5個までと、棋譜6局までを保存しておくことも可能である。

◆「詳細設定」モード。腕におぼえのある人にはこんな無茶な設定も

◆詰将棋の局面を設定し、コンピューターに解かせることも出来る（19手詰程度まで）

自宅が将棋道場に早変わり！ 日将連ネット

（社）日本将棋連盟の公式ネットワークである、日将連ネットに接続するモード。日本全国の会員同士の通信対局がメインで、プロ棋士の指導対局を受けられたり、将棋界の最新ニュースを見ることも可能。費用は表のとおりだが、10分間の無料お試し接続が出来る。この日将連ネットは全国約200カ所にアクセスポイントがあるため、電話料金を気にせず接続出来るのが嬉しい。

入会事務手数料：1500円（入会時のみ）		
会員種別	月会費	利用料
A会員	無料	1分間10円
B会員	1500円	1分間8円

プロ棋士の指導対局は、そのプロの段位に応じて1500円～20000円の料金で利用料は不要。受けた指導対局の講評を受けることも可能である（別料金）。

◆写真手前のカセットに電話線を繋げるだけの簡単さ。接続に必要な物は全てパッケージに入っている

あなたの実力が公認のものに！ 段級位認定

この段級位認定モードでは、（社）日本将棋連盟の3級～三段までの正式な棋力認定が受けられ、以下のような認定試験の流れになっている。

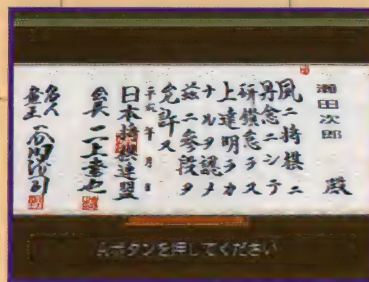
コンピュータと試験対局（5局）

↓

次の1手試験が20問（3択と自由入力）

↓

試験結果とパスワードを表示

「試験対局」は1局目からやり直し可能だが、「次の1手」まで進むと不可能になる。試験結果のパスワードも再表示されないため、写し間違いのないように注意が必要。コンピュータとの対局を重ねて、十分な棋力が身に付いてからこのモードにチャレンジするといいだろう。段級位認定を受けられるのも1回限り。このモードは、焦らず慎重に進めることが重要だ。

◆この段級位認定を受けた後は「次の1手」の問題を閲覧する事もできる。棋力アップに役立つ

- ●発売元：セタ
- ●発売日：5月
- ●ジャンル：パチンコ
- ●価　格：6980円
- ●容　量：96M　●プレイ人数：1～2人
- ●振動パック：非対応　●コントローラパック：対応(121P)

お待たせしました！娯楽の殿堂『パチンコ365日』まもなくオープンです！

収録パチンコ台は魅惑の5機種！

この『パチンコ365日』には、CRセブン機が3台、羽根モノが1台、昔なつかしい手打ち台1つの、合計5機種が収録されているぞ。「パチンコ台研究」モードでは、釘1本1本の調整や大当たり確率の変更が出来るし、CRセブン機の各リーチアクションも見られるんだ。玉の動きもリアルだし、パチンコファンにとってはたまらないソフトに仕上がっている。日頃のうっぷんを晴らしたり、研究によってさらなる勝率のアップなどにも使える。発売はもうすぐだ!!

CR・ピーチパイV(セブン機)

◆デジタルが麻雀牌で、リーチアクションが多彩。スーパーリーチになると本物の千点棒が飛び出してくる。確率変動は6回が上限となっている

CR・RYU-OH（セブン機）

◆将棋界に羽生七冠王が誕生した頃の機種。いわゆるフルスペックのCR機で、大当たり3分の1の割合で確率変動に入る。リーチアクションも多彩

CR・サイころん(セブン機)

◆確率変動の突入率はやや低めだが、そのぶん大当たり確率は比較的高い。リーチアクションや大当たりの際に出てくる「将軍ちゃま」が人気に

ゼロタイガー(羽根モノ)

◆この「ゼロタイガー」は羽根モノの元祖となった機種だ。大当たりするとVゾーンに入るまで最高18回羽根が開閉する（10カウントはない）

センターチューストーン(一般台)

◆ご年配の方にとっては感涙の手打ち台。今のパチンコ台のような派手なセル板や電動役物はないけれど、パチンコ本来の面白さを満喫できる

熱狂！手打ち台バトル!!

「センターチューストーン」で2人同時対戦が楽しめるモード。もちろん玉を多く出した方が勝ちだ。制限時間と持ち玉、釘の開き具合を設定できる。場合によっては玉を1発も打たないで勝つという戦略もアリかも!? Aボタンで玉の強さを決め、3Dスティックを弾いて玉を打つんだ。おじいちゃんやお父さんと対戦すると、プロ級の腕前を披露してくれるかもしれないよ。

実戦シミュレーション

◆このようにオシャレなホールから、今でも温泉街にありそうな昔ながらのパチンコ店など3店舗ある

1年365日を通じて、3カ所のパチンコ店で実戦同様のプレイをするモードだ。各店の営業方針を研究して出玉を稼ぐ。次号で紹介するぞ！

お詫びと訂正

2月20日に弊社より発売いたしました「ヨッシーストーリーおいしいレシピ本」は、編集制作上の不手際により任天堂株式会社からいただいた校正指示を反映させないまま刊行してしまいました。

この件に関しまして、任天堂株式会社並びに購読者の皆様に多大なるご迷惑をおかけしました事ここに深くお詫び申し上げます。

つきましては、関係者各位への謝罪とともに、以下の通り誤りを訂正させていただきます。

株式会社エクシード・プレス

訂正

		(誤)	→	(正)
P2		ほねほねりゅう	→	ホネホネりゅう
P6		妖精	→	しあわせちょう
P9		毛虫	→	ケムちゃん
P16	その1・その2	?ブロック	→	?ボックス
P17	その4	変なトリ(?)	→	かるがーも
P25	その3・その4	雲からふきだすガス	→	雲からふきだす風
P38	その1	波のオバケ	→	ゼリーテレサ
P38	その3	?ボックス	→	?ブロック
P39	その4・その6	?ブロック	→	?ボックス
P40	その1	?ブロック	→	?シャボン
P40	その2	トゲトゲくん	→	トゲトゲころがりくん
P40	その3	?ブロック	→	?ボックス
P41	その6	トゲトゲくん	→	トゲトゲころがりくん
P41	その7	?ブロック	→	?ボックス
P43	その1	?ブロック	→	?ボックス
P43	その2	トゲトゲくん	→	トゲトゲころがりくん
P69		飛んでいるパックン	→	ペロペロパックン
P75	その3	トゲ付きの実	→	ボンバーフルーツ
P76	その4	赤プクプク	→	赤プク
P79	その1・その3	飛んでるパックン	→	ペロペロパックン
P80	その4	小型パックン	→	チューチューパックン
P82	その1	青い虫	→	イモちゃん
P84	その4	イソギンチャク	→	ちびニョロロン
P84	その4	落ちてくるのに	→	ボンバーフルーツに
P85	その6	カエル	→	ゲーコ
P86		青虫	→	イモちゃん
P86		タネ	→	プチパックンのタネ
P86		水玉の敵	→	スイテキくん
P86		トゲ付きの実	→	ボンバーフルーツ
P88		タツノコ	→	ウナボン
P88		青クラゲボン	→	あおクラゲボン
P89		イソズキン	→	イソズキンちゃん
P89		ナマコ	→	ちびニョロロン
P89		トゲ付きの実	→	ボンバーフルーツ
P94	その2	?ブロック	→	?ボックス
P102	その1	5本のドカン	→	4本のドカン
P104	その5	アホー鳥	→	あほーどり
P106	2.連続踏みで……	得点が4倍になる	→	得点が2倍になる
P106	2.連続踏みで……	8倍、16倍と倍増	→	4倍、8倍と倍増
P108		球リフト	→	ポヨヨンボール
P112	その5	行けなかった場合	→	行かなかった場合
P117	その2	でぶドラキー	→	アセカキくん
P122	その4	ミニテレサ	→	チビテレサ
P123	その6	いったんもめん	→	フワフワ
P126	その1	でぶドラキー	→	アセカキくん
P132		クモガシ	→	ムシャムシャ
P132		妖精	→	しあわせちょう
P133		にゅうどうさん	→	にゅうどう
P134		つらら	→	トゲ

MAPの訂正箇所

P30	一番上のMAP	このMAPはすぐ下のMAPにつながっている。
P33	一番下のMAP	ボーナスゲームのメロンはつぼの手前にあらわれる。
P37	一番下のMAP	ボーナスゲームのメロンはつぼの手前にあらわれる。
P44	一番下のMAP	?シャボンは合計8個ある。
P54	右のMAP	右上のつぼからP55の上のMAPにあるつぼとつながっている。
P61	上から二つ目のMAP	赤いドカンから下のMAPに移動できる。
P76	一番下のMAP	ボーナスゲームのメロンはつぼの手前にあらわれる。
P77	一番上のMAP	4つ並んだコインの下にメロンがある。
P80	上から二つ目のMAP	ボーナスゲームのメロンはつぼの手前にあらわれる。
P80	一番下のMAP	タマゴブロックの手前にメロンがある。
P81	上のMAP	一番左上の足場にメロンが隠されている。
P81	下のMAP	ワープちゃんの足下にメロンが隠されている。
P82	下のMAP	つぼの上にメロンがある。
P82	下のMAP	?スイッチを踏むと下にメロンが3つ出る。
P83	一番下のMAP	ボーナスゲームのメロンはつぼの手前にあらわれる。
P83	一番下のMAP	白ヘイホーはつぼの手前の?シャボンにいる。
P85	一番上のMAP	?ブロックはコインが10枚でてくる。
P85	一番下のMAP	コインの3つずつ並んでいる場所に2つメロンがある。
P103	一番下のMAP	一番左のドカンの上にコインが2枚ある。
P118	下から二つ目のMAP	このMAPは一番下のMAPとつながっている。

株式会社エクシード・プレス
〒102-0074東京都千代田区九段南2-7-6相互九段南ビル TEL.03-3238-7435

お便り天国64

64遠足第3弾は八景島!! つーか遠足部発足。いい大人が平日に遊んでるのは何ともやめられませんな。次は海外に進出か!?

おはがきストリート

僕は友達とゲームをするときにバツゲームをきめてやります。最悪なのが電車に乗って他人とトランプをさせるというようなものもあります。あと、「ポールのミラクル大作戦」って何ですか？
（兵庫県／UNの垣内勇）

編集部って自分が勝つまでやめない人が多いんだよね、特に女性陣!! ちづるにふくもちにヒロセ。マッシーとよく『とっかえだま』で遊ぶんだけど、バツゲームも何も自分が勝つまで止めないんだもん。で、勝った時点で止める勝ち逃げ方式。ある意味これが対戦者へのバツゲームなのか?!　それと「ポールのミラクル～」はマッシーが子供の頃やっていたアニメです。毎週見てました。あと「風船少女テンプルちゃん」も

いつごろハガキを出すと64ドリームに載るのですか？
（滋賀県／わたしのたわし）

基本的に月末までに送ってくれれば、その次の号に間に合います。暑中見舞いとか年賀状とかの季節ハガキを送りたい場合はちょっと早めで1月前くらいに送ってくれるとうれしいかな。

マッシーさんが思うおもしろくないコーナーは何ですか？
（宮城県／髙橋慶多男）

うんとね、『カート64』の「カラカラさばく」の最終コーナー。あれはおもしろみがないよね。え、違うって……。

最近、変な電話先を発見しました。そこにかけると「宇宙人からパワーを送ります。ハア～」と言ってくるのです。それから「今日は、これでおしまい」と言って切られてしまいます。（東京都／水村年宏）

う～む、なんつーか妙だね。でもマッシーも小学生のころに、友達から妙な電話番号を聞いてかけたことがあったな。そんときは「キミも怖くなってかけてきたんだな。でも安心、私にまかせなさ～い」てな内容だったんだけど、ちょっと怖くなってきっちゃいました。

編集部のみなさんの中で1番は誰ですか？（千葉県／2番）

だから何の1番やねん？ ちなみに1番出勤時間が早いのはおっちゃんこと中北副編。1番遅いのはケイ少佐。1番外出が多いのはふくもちで1番机の上が汚いのがもっちー。

受験勉強のため半年N64をガマンしましたが、無事大学合格しました!! そんなわけで10カ月たった今、『フォックス64』を初プレイ!!あまりのうれしさにオープニングで泣きました（青森県／ベンジャミン）

合格おめでとう!! ぜひエンディングでも泣いてください。『ゼルダ』延期で泣いたマッシー。

そういえば『ポケモン金、銀』でも泣いたなぁ～。なんつーか延期って切ないよね。みなはどーしているの？

先々月のアンケートはがきの1番下に「見たな～」と先月は「また見たな～」とかいてありました。呪い？
（兵庫県／リンキンシャントン）

よく見つけました!! それは当たりです。つーかウソです。最近はこーいったところにも仕掛けをしてあるので、注意してみてみてね

ピカチュウって毛皮なんですか？それともツルツルしてるんでしょうか？気になります
（茨城県／ポリス）

う～む、アニメとかゲームだとツルツルに見えるけれど生き物だから毛なんじゃないかなぁ。冬になると暖かい厚い毛がはえたりしてね。でも、水に濡れたらよ～くかわかさないと感電するかも。

アメリカ版『ポケモン』が出ると聞きました。マジですか？
（福岡県／庵野貴之）

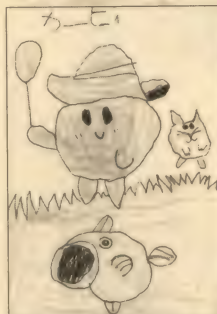
そうみたいだね。でもなんかアメコミっぽくなったら怖いかも。

近くに「キノピオ亭」という食堂ができました。隣には「キノピオハウス」という会社もあります。カメラがなかったので、札幌の諸君!!誰か代わりに撮ってくれ。たまにCMやってるぞ!!（北海道／犬重竜平）

というわけで札幌の読者諸君、写真を求むのだ。できればどんなメニューがあるのかも教えてくれるとうれしいぞ。

64まるごと情報誌ではなかったのですか？（群馬県／ララン）

できればそうはいきたいけど、そうもいってられない状況ではあると思うんだ。GBが今すんごく盛り上がっているしね。読者からもGBやSFCを扱ってほしいという声も多かったしね。だからしばらくは「まるごと」ではなく「半分」じゃ寂しいから「6:4の割合で」紹介していくかも（結局、そのオチがいいたかっただけなのか）。

そんなわけで、これからはスーファミもゲームボーイ情報も載りますのでよろしくね。

⬆（埼玉県／阿部智美）6歳の智美ちゃん。今月号のカービィ攻略いかがでした？

⬆（石川県／クラウド）ヨッシーストーリーはもうクリアしましたか？

⬆（愛知県／サトナ）受験終了のホッと感を味わいながらゲームにハマってね

なんつーかハガキが増えてきた。この調子だとハガキ置き場がなくなってくるかも。マジやばし。でも捨てないからね。

今回きたハガキ	計(3/31付)
136枚	765枚

GAME SOFT FAN CLUB

★ファイアーエムブレムFC FEハマった作文を紹介するぞ

先々月から募集していた「私がなぜ、FEにハマったか?」作文だが、多くのユーザーから反響があった。ただ、この熱い思いを400文字以内なんかにまとめられない。ていうか、まとめれるな!という内容も多々寄せられた。確かにそうだ。だが、あえてこの400文字にこだわってくれた方からの作文を紹介することにしよう。この熱くたぎる思いを受けとめてくれたなら、すぐにでもローソンで書き換え、もしくはショップでFEを求めてもらいたい。その際の領収書は宛名を領主ときってもらいたい。そしてこのまま君だけを奪い去りたい。

今回きたハガキ	計(3/31付)
24枚	164枚

⬆(神奈川県/七瀬結希)大丈夫、カラーでもここの1Cはキレイに出るので、これからも送ってくれ

私のF.E ハマル作文

神奈川県/海道まさる

FEといえば個性豊かなキャラたちが魅力的! 何十人といるキャラのうち1人でも好きになってしまったら、それはマニアへの第1歩を踏み出したといえるでしょう。好きなキャラを育てる→死ぬのはイヤなので愛を込めて育てる→育てるほどに愛は深まる→そうこうしているうちに他のキャラにも関心が……→さらにそのキャラも育成、そしてキャラ同士の会話から想像、妄想をかきたてまくる…と、ここまできたらもう抜け出せませんね。そこが面白いというか恐ろしいというか…。こんなにハマレるゲームってそんなにないんじゃないでしょうか。2回クリア、3回クリアは当たり前だし。まあ、とにかくプレイしてみれはよく分かると思いますよ。今やFEが千円で手に入るんだからいい世の中になったものよのォ…ゴホゴホ。…というわけで、今すぐローソンへGO!!

埼玉県/アランドール

いつもは眺めているだけのFCですが、作文なら僕にでも参加できると思い、筆をとりました。「聖戦の系譜」で感じたのは二世代に渡る物語の壮大なスケールとキャラ同士の恋愛による物語の深みを味わうことができると思います。またキャラにしても、主人公だけを育てるのではなく、脇役1人1人にちゃんとスポットがあたり、役割を持っているということです。自分だけの戦いじゃなく、自分たちの戦いなんだ、という実感さえ沸いてきます。そのため、自分たちだけの攻略法があり、友人と会話しても「なるほど、そんな攻め方があったのか」とうなずくこともあります。プレイヤー1人1人がそれぞれの楽しみ方をできるゲームってそんなにないと思います。願わくは、早く最新作が出て、もっともっとたくさんのユーザーが増えるといいなと思います、任天堂さん、インテリジェントシステムさん、よろしく!!

★ジョゼットFC

来たぜ!!2位だぜ!! ジョゼットだぜ!!

来たよん。このハガキの圧倒的な量を見れば納得でしょ。ついにジョゼが2位に来ました!! つーか、これ1位もねらえるじゃん。みんなも少しだ、がんばろう!!

⬆(大阪府/サンサーラナーガ)ガンテFCになる!?

⬆(埼玉県/岡直樹)夏ジョゼって感じだ

今回きたハガキ	計(3/31付)
52枚	142枚

★ボンバーマンFC

同率2位。喜多ハガキラッシュがもぎとった2位

最後の最後になって届いた喜多クンの大量ハガキ。これが決めてとなって、ついに2位浮上。しかも同率!! これはますます今後が楽しみ!! 来月はどーなるのか!?

⬆(兵庫県/加藤悟)アルタイルも人気だな

⬆(神奈川県/ほんまとしろう)6歳の会員さんだ

今回きたハガキ	計(3/31付)
28枚	142枚

★ゼルダFC

一体いつになったら出るんだよ!!たくさんの怒号ハガキいただきました。でも待つしかないのね……。

今回きたハガキ	計(3/31付)
16枚	137枚

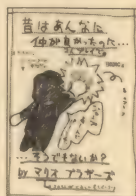
★ルイージFC

落ちた~。5位だよ~。でも枚数的にはまだまだいけるし。大混戦を制するのはまだまだわからないぞ。

今回きたハガキ	計(3/31付)
18枚	137枚

⬆(福島県/今野青子)そう思って待つのだ

⬆(長崎県/きさらぎらいあ)そうだ1位奪取だ

⬆(神奈川県/ジロル星人)健気なヤツだよなぁ

⬆(福岡県/あおがえる)すまん県名も書いてくれ

おハガキまちうけてます

最近小康状態だったFCも混戦の模様が見えてきた。こりゃどこが1位になってもおかしくないっちゅーはなや。しかも5位以下には「フォックス64」「007」FCの影もちらつきだした。今後の動向に注目してくれ

爆熱!!スパロボ研究所!

全国のスーパーロボットファンのみなさん「爆熱!!スパロボ研究所!」にようこそ。私が所長の「もっちー博士」だ。この研究所は今月から3カ月限定オープンの臨時施設だが、その間にみんなといっしょにスーパーロボットへの熱い思いを、文字どおり「爆熱!」させていきたいと思うぞ。それでは!さっそく研究いってみようかぁ!

●もっちー所長●

⬅ロボットアニメ観賞歴24年。「ザブングル」の主題歌を携帯電話の呼び出し音にして喜んでいる筋金入りの××。

考古学研究室

●今回のテーマは

『合身戦隊メカンダーロボ』

というわけで、ここはだれも知らんような昔のロボットの話題を扱うヲタクな研究室だ。今回取り上げる「メカンダーロボ」は1977年3月～12月まで東京12チャンネル系（今のテレビ東京）で全35話が放映された。メカンダーロボは敵の宇宙人「コンギスター軍団」に占領された地球を取り戻すため戦うわけだが、ロボの活動できる時間はたったの3分。その間に相手を倒さなければ敵の人工衛星がロボの動きを関知し、オメガミサイルで原子炉を狙い撃ちしてくるのだ！そうなったら大爆発だ！えらく迷惑なロボットもあったもんである。…などと書いてしまうと「メカンダーロボ」がえらく困った作品に見えてしまうかも知れないが、なめちゃいけない。『新スーパーロボット大戦』の主役メカSRXは、実はこのメカンダーロボが元ネタなのだ！（本誌12月号参照）だからこの作品、あるイミで『スーパーロボットスピリッツ』の先祖なのだ。粗末に扱っちゃイカンぞ。

メイン研究室

毎月テーマを決め、みんなからそれについてのハガキを募集してあれこれする研究室なのだ。

第0次研究「おハガキ紹介」

今回は、これまで『スーパーロボットスピリッツ』の紹介ページで募集してきたハガキの中から何点か紹介するぞ。それではいってみよう！

●『スパロボ』シリーズは1個ももっていないわりに仲間内ではロボにやけにくわしい自分は、サンライズのロボット(特に富野作品)が好きです。(一押しは「ダンバイン」)。
(富山県／フォレスターベア)

うん、「ダンバイン」は面白いね。ちなみに「富野作品」というのはガンダムやイデオンで有名な「富野由悠季」監督の作品のことだぞ。

●『スーパーロボットスピリッツ』のサントラCDは発売しないのですか？
(大阪府／ニセ本郷64)

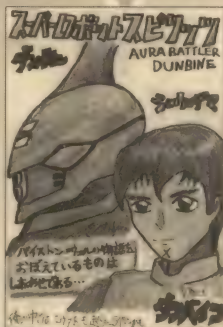
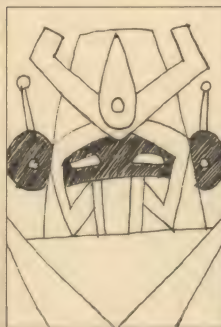
先月の「毎月新聞」を読んでもらえばわかると思うが、発売されてるぞ。水木一郎さんと影山ヒロノブさんの歌うCMソング「鋼の魂」のシングルCDも同時発売だ。

●『スーパーロボット大戦』早くだしてちょ～。
(千葉県／ムーチョ)

ま、これがN64ファン兼スパロボシリーズファンの正直な感想というところかな。

といったところで今月はここまで。来月のテーマは先月も告知したとおり「思い出ロボロボ」。スーパーロボットについての思い出（アニメの話でもゲームの話でもどんな話でもOK）を語ってね。

画像研究室

イラスト大募集！なんでもいいからとにかく好きなロボットをハガキに描いてすぐに送るのだ！

⬅（富山県／フォレスターベア）彼の一押しだというダンバインを描いてくれた。あの独特なメカのデザインがとってもいいよね

⬅（埼玉県／十万石まんじゅう）とってもタイムリーなメカンダーロボのイラストだ。そうそう、たしかにこんな顔してたよね

あしたのために

ここは『スーパーロボットスピリッツ』の予習コーナーだ。今回は、ゲームをやる前に原作を見たい人のためのビデオガイド。

●戦闘メカザブングル
ビデオ：1～13巻
（日本ビクター／ビクターエンタテインメント）
LD：BOXセットVOL.1、2
（タキコーポレーション）

●超電磁マシーンボルテスV
ビデオ：傑作選1～3巻
（東映ビデオ）

●無敵鋼人ダイターン3
LD：BOXセット
（期間限定生産）

●機動武闘伝Gガンダム
ビデオ：1～12巻
（バンダイビジュアル）
LD：1～6巻
（バンダイビジュアル）

●聖戦士ダンバイン
ビデオ：1～12巻
（バンダイビジュアル）
LD：BOXセットPART1、2
（限定版/バンダイビジュアル）
★OVA版1～3巻

●超獣機神ダンクーガ
ビデオ：1～8巻
（バンダイビジュアル）
LD：BOXセットPART1、2
（限定版/バンダイビジュアル）
★総集編1本、OVA版1～4巻

お手紙ちょ～だい

各研究室ではおハガキ募集中！ただいまダイナミックキャンペーン中につき（ウソ）、採用された人の中から抽選で1名の人に「所長のお宝グッズ」（何があたるかはお楽しみ）をプレゼント！ちなみに今回の当選者は「ムーチョ」さん。それから前号で研究員1号になった「ハナマン」さんにも何かあげます。

あて先は

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「スパロボ研究所」係まで
スペース・ランナウェイ!

ちづるのアナログチャット64

埼玉県の読者トロワさん画のちづる。そっくりと思うのは私だけ？

第7回 ゲームを10倍楽しく遊ぶには？

先月カラダをこわしたちづるも完全復活。飲酒もゲームも絶好調だ。健康のありがたみをひしひし感じつつ、今月は楽しいゲームをより楽しく遊ぶ方法を考えてみた。

ゲームソフトは前より値下がりしたとはいえ、決して安い買い物ではないよね。なので、一本一本をより楽しく遊びつくしたいものだ。

話はとぶが、私は昔から、お菓子はパッケージを読みながら食べるようにしている。「ふわふわ生地にチョコがとろ～り」だの「香ばしくてサクサクの食感」とかいうのを読むと、よりおいしい気がするのだ。ま、一種の自己暗示だ。

ゲームにしても、自己暗示をかけること、**イメージをふくらませてからゲームを始める**ことは大事だろう。パッケージや説明書の「新システム搭載の壮大な世界観！キャラのド派手な演出！」などという能書きを読めば「おお、新しくて壮大でド派手なのか～！」という具合に、気分が盛り上がり、楽しさも増すはずだ。編集部のマッシーは、お目当てのゲームの世界観、キャラデータ等の前情報を雑誌で予習つつ、発売時にはゲームにのめりこめるようにイメージトレーニングを心がけているそうだ。

また**ゲームに最適な環境作り**も肝心だ。例えば音響設備を整えること。と、いってもヘッドフォンだけでもかなり迫力のある音でゲームが楽しめるのでオススメだ。広い意味では、例えば親などにうるさく言われず、ゲームに集中できる環境を確保するのも大事なこと。遊んでばかりで手伝いもせず、成績も落ちると、そりゃ親も文句の一つも言いたくなるだろう。やるべきことはちゃんとやって、堂々とゲームを楽しめるように、ふだんから心がけておこう。

また**自分にあったゲームを選ぶこと**もポイントだろう。雑誌の点数評価が高いとか、人にあのゲームおもしれえよとか言われると、つい買っちゃうこともあるはず。でもそのゲームが自分に向いてなければ、楽しむどころか苦痛になる場合もあるので要注意だ。苦手なのに某スポゲーを買い、結局やらずに二束三文で売って大損したケイ少佐とか、長いRPGはすぐ飽きるのに「FF7」を借り、やっぱり飽きたあげくに早くやって返さなきゃと悶々としてた私とか。ダメなものはダメと自覚することも大事だろう。

以上、いろいろと考えてきたが、**その作品自体が良くできてる**、ということを前提に、ゲームをより楽しむ方法を述べてきたことをお断りしておこう。結局は、よりできのいいゲームを選ぶ=よりゲームを楽しめる、ということ。ご存知の通り、コレが一番難しいんだけどね…。

⬅部屋でゲームを楽しむちづる。私はうまいお酒があればより愉快っす。

ビストロdeロクでもない

編集部の冷蔵庫。普段はロクなものが入っていないが（腐ったケーキや飲みかけの缶とか…捨てろって）、今は満員御礼。情けないが珍しいことなので記念に公開！ちなみにブツは、異動になったキクボウが別の部署からかっぱらってきたというウワサが…まあいいか。

⬆ビールがいっぱい冷えてます。誰かが飲み始めると、もう止まらん…

⬆ちづるの樽酒もキクボウにもらった。後方はサオヘンの持ち込み焼酎だ

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 64ドリームの表紙がとれやすいです。本がバラバラになります。
岡山県/マキロンさん

バラバラになるまで読んでくれてありがと!

ってそういう問題じゃなかったな。今の本のとじ方のほうが、本を広げて記事を見ながらゲームを進めるのには好都合であること、また本の背を平たくとじる方法（平とじ）にすると、安価なのに情報いっぱい、超お得な64ドリーム（ちょっと宣伝）を、少々値上げしなくちゃならないかも…というわけで今のスタイルなんだ。みんなの意見も聞かせてくれ。

カウント大王 編集部にあるマシン類は何台なんだい?(…脱力、笑)

というわけで、本を作るのに必要な、編集部にあるマシンの数を数えた結果が以下。
●N64/6台 ●ビデオ2台 ●パソコン11台(うちMAC10)●プリンタ2台

編集は9人だから、恵まれた環境ですな。最近入ったMAC2台は、ちづるが酔った勢いで重役にからみ、買わせたという話も…。

⬅編集部全景。パソコンの電磁波出まくりだ

今月のすいか

すいかの怒りポーズ。怒りっぽさではオコリザルといい勝負。

おハガキ募集

このページもちづるの健康上の理由により（ホントか）リニューアルを検討中。まだまだお便りは募集してるので、各コーナーへの提案などなど、お待ちしてますね。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

木版画／北河忍

ラララ♪ロクヨン探偵業も祝一周年なのだ〜

⬅祝一周年ってことで勝手に1日編集長になってみました〜

ロクヨン探偵を始めてなんと1周年なんだって。人に言われて気がついたくらいだもんね…継続は力なりってことねオホホ。みんな知りたいコト解決してほしーコトどんどん送ってね! ところで助手のダメ犬ヤマガタの行方が数カ月知れなかったけど…。詳細は下の特集で読もう。

ふくもちの文ゲーム春秋

すんごい強風、電車も止まりまくりのなかゲームショウに行って来た。ゲームの趣向が確実に変化してるとゆーか主体的に音楽が絡んできてるのねって感じ。◯レステは会社的に音楽関連も深いしね。そりゃそーだ。そーなるさねってことで64は頑張ってゲーム性を追求しよう。フレーフレーN64。次のゲームショウにはいっぱい出展しようね。

今月は単発で6件調査!!あー忙しい…

「関西フォックスはどうして終わっちゃったの?ぐすん」
磯田かつお／宮城県

関西フォックスはスターフォックス人気で支えられてたページ。それにしてもフォックス人気は凄いよねー。当時の担当わたるに聞いてみたよ。「担当者の気まぐれです」…ってことは復活もあり得るわけですな?

「ビストロde64って誰が作ってるんですか?」
まいちゃん／兵庫県

えっとね、ページ担当はふくもちです。越前屋俵太に酷似のカメラマン加藤昌人さんと二人三脚で楽しくやってるよ。毎回発売するゲームにあわせてメニューも考えます。ちなみに加藤さんはアウトドアが趣味なだけあって料理も上手い。編集部では加藤さんが作ってるなんて噂もあるが…。読者の皆さんもビストロは創意工夫、ゲームの合間の頭の体操と思ってちょーだい。

⬅ふくもちはこれを機にフードコーディネーターへの華麗なる転身を考えたとか何とか

「ファミコンのサンサーラ・ナーガが大好きですがソフトをつくったビクター音楽産業株式会社の名前をどのハードでも見かけません。どうしたんでしょうか」
サンサーラ・ナーガ／大阪府

パックインソフトさんからもらった名刺には、ビクター関連の会社名とあの有名な蓄音機に耳を傾ける犬のイラストがついてました…ってことはそーいうことなんじゃないでしょーか。64でもビクター関連のソフトハウスさんは活躍してます。

⬅ぬし釣り64はパックインソフトさんだよ

「表紙のデザインをしている斎藤さんのことを教えて」
渕／千葉県

斎藤さんはロクヨンドリームのデザインを手がけているデザイン事務所アズファームのお社長でもあるのだ。5月1日で40歳。お誕生日おめでとう。関西出身の大きい人(推定2M近い) バンジョー似だ。

⬅本誌一周年の読プレではこんな大作に取り組んだおかげで半年もかかってしまった(?)。当選した人はほんとラッキーだったね

「初期のファミコン本体(ABボタンが四角の)は値打ちがあるという噂はホントですか。ツインファミコンはどうですか」
田代和己／東京都

秋葉原価格調査団でもお馴染みのエンドーに聞いてみたよ。「売値はたぶん8000円はアップしますよ。ABボタンが四角いと1000円アップ。ツインファミコンは中古でも定価に近く買い取るはず」。
ファミコンが発売されたのは1983年7月15日。このときに発売されたファミコンのみコードが白色なんだって。「これは価値がありすぎて値段がつけられませんね」ふ〜む。
これ持ってる人はぜひ報告よろしくね。なんでも鑑定団に持っていきます!?
ふくもちは初期のたまごっちを大切に持ってる。
50年後には値が上がるかな。

「アンケートハガキの表のバーコードみたいなのはなんですか」
シヴァンドラゴン／東京都

アンケートハガキに関する質問や感想はかな〜り多いのだ。ロクヨンドリームと読者ちゃんを結ぶ言わば架け橋だもんね。このコードがハガキに入ったのは〒番号が7ケタになってからの出来事なのだ。このバーコードがあると郵便料金処理がすいぶんスムーズになるらしいぞ。つまりシステム上のことなのね。あと謎の暗号は当分続くらしい…。

新人さんいらっしゃ〜い!!!

キクボウことシゲオ星人が地球を去った後、新たに2名のロクヨン隊員が赴任してきたのだ! なんだか二人とも個性キッツい感じよん…。みんな仲良くしてあげてね!!

⬅どうやらおぼっちゃま。メーカーに挨拶に行って名刺を忘れちゃったお茶目さん

➡タバコはいつも同時に3本吸うのが実家のしきたりらしい。やたらと謎が多い

特集:ヤマガタはいずこへ

昨年のクリスマス、地元の彼女に会いに行ったきり戻ってこないヤマガタだったがもっちーが千鳥が渕で倒れてるところを発見。どーしたヤマガタ!

ってことでもっちーになついてしまった。続く

調査依頼募集中!

ロクヨン探偵事務所では調査依頼を募集中! 依頼者にはグッズ進呈。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ロクヨンドリーム ロクヨン探偵係

PocketCamera™
ポケットカメラ

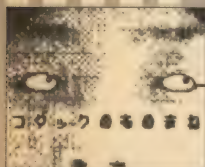
ポケカメシティー

ポケカメ市長
街の発展とともに忙しくなりすぎ、官邸を建てるヒマがない。

おかげさまで大発展のシティーなのだ

発足から3ヶ月目、当シティーも街らしい街になってにぎやかになりました。これもみんなからの投稿のおかげさまさまです～（腰の低さがとりえの市長）。ただ、何が写っているか分からず、涙をのんでボツにしてしまった作品もあいかわらず多かったのがザンネン！プリントアウトしてみて、被写体がハッキリ分かる力作を、シティーではお待ちしておりますよ。

お笑いポケカメ道場

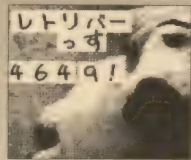
あいかわらず人気のコーナーだけど、ネタはいいのに写っているものがよく分からん…という惜しい作品が多かったです。で、今月は2つを紹介。

⬆（静岡県／帰ってきた野比）意表をついた一発芸ですな

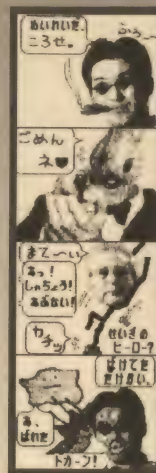
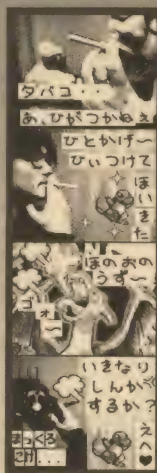
➡（福井県／せいたん）気色悪いけど、い～顔してます

プリティペットショップ

⬆（埼玉県／阿部智美）つぶらな瞳がキュートなベルちゃんよん

⬆（東京都／白黒ヨッシー）ニャースの親分みたいなあみちゃん

⬆（福岡県／さおでんき）ママと一緒で超うれしそうな顔!?

⬆（香川県／ねねぞう）4649といわれても…ま、よろしくな

4コマ専門学校

⬅（富山県／石崎諒）「ナイスな本郷さん」

⬅（高知県／肉太郎）「火の元注意」

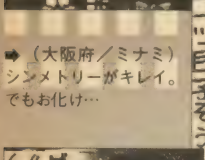
ポケカメ託児所

⬅（東京都／伊吹ママ）6ヶ月にしてこのダンディぶり

⬇（東京都／あや）最高の笑顔がとれまちた～

⬅（神奈川県／今井亜紀）左の子は愉快な顔やね

芸術家のカフェ

⬅（東京都／加藤美広）オレンジの喜怒哀楽。表情がいいね

➡（大阪府／ミナミ）シンメトリーがキレイ。でもお化け…

⬅これはもしかしてライバル誌電撃64の編集長では…なぜ？

ポケカメ裏工房

「おまけフレームが使える」
三重県／ポケモンドリーム
➡通信画面を選び、好きな写真を選んでセレクトボタンを押す。そして「おまけ」を選ぶと、右のような大きなフレーム（全6種）がプリントできる。

「かけっこモード登場」
➡「あそぶ」のシューティングで2000点とると次か円盤が現れる。打ち落とすとかけっこができるぞ。

応募方法

ポケカメで撮って、専用プリンタでプリントアウトしたシールを、封書かハガキにしっかり貼って送ってね。ハガキ1枚に何枚貼ってもOKだ。

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ポケカメシティー」係まで

●部長●

←公約通りコナミとの「パワプロ5」対決サクセス編では勝利。今度わたるさんちで「鉄拳3」大会も開く予定。相変わら

●アンドレ●

←髪を金髪にそめて、どこから見ても外人。ていうか、ほんとにハーフだって!! スーパーサイヤ人状態で数々のゲームをクリア

約束どおり「G.A.S.P!!」ページやるぜ!!

今回はキャラ別の攻略指南を紹介していこう

CAPTURE

薊・キャロル・リン

スピードと連続技をいかして空中コンボに持ち込めばこっちのものだ。体がちっちゃいのも有利のひとつ。しゃがみでかわしてパンチ攻撃で敵の体力を削っていってやろうぜ。

←速い、ちっちゃい、すばしっこいの3拍子

←しゃがみでかわせば上段攻撃は楽勝

CAPTURE

堺 勇馬

当然使うのは足の長さを利用した足技だ。敵が間合いに入る前にナナメ➡AAAで先制攻撃をぶちかましてやろう。➡➡Aなら敵を空中に浮かせやすいぞ。浮いたらパンチ連打でダメージだ。

←遠い間合いからでも足技を使っていこう

←中段に3発ぶちこむ。これは強力

CAPTURE

氷室 勉

連続技がちょいと難しいが、中段と下段攻撃をうまく組み合わせたコンビネーション技で攻めてみよう。特に下段キックは使えるのでメインにしてみてもいいぞ。投げ技も強力なので狙っていこう

←技も速いし、投げも強力。たのもしい

←コマンドが複雑なのがちょいとめんどい

CAPTURE

飛勇瀬里奈

豊富な投げ技を使わない手はない。敵に連続攻撃を出させる前にスニークサイドスラッシュで転ばせて、起きあがりを狙い投げを使っていってみよう。

←編集部では2Pキャラのほうが人気なのだ

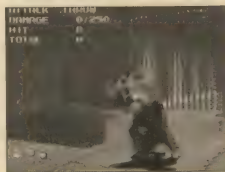
←スニークサイドスラッシュがいいやね

前回のコナミVS64ドリームの『G.A.S.P!!』対決は2勝1敗に終わった。その1敗分増ページとうことで、今回も攻略部にページを設けさせてもらった。

CAPTURE

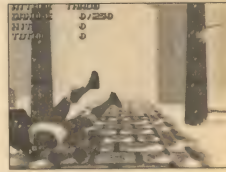
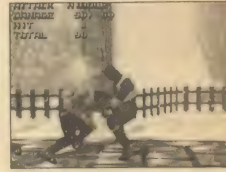
桐生院美樹

彼女もスピードが魅力。パンチから始まる連続技で体力を削っていってやろう。浮かせ技はアッパーなので、うまく浮かせることができたら、同様の連続技でたたき込めば、確実に勝利は見えてくるぞ。

←スピードも速く、技も強力なのは魅力だよね

←パンチからの連続技がとっても有効だ

CAPTURE

キラー・金剛

当然狙うのは投げ。ただ、間合いが遠いと決まらないし、移動スピードが速いキャラに対してはかなり不利になってしまう。だが、ジャンプ攻撃を使えばスピードが落ちることなく接近できるので、つかまえたら投げで勝負。

←まずは敵との間合いが肝心なのだ

←ジャンプで近づき投げにはいっていけ

八重樫薫

小さい分だけリーチも短いので、敵の間合いでとられてしまうと結構辛い。こちらの間合いをつかむには、うまく敵の懐に潜り込むこと。こちらの間合いさえつかんでしまえば、リーチは短くてもパンチ連打のコンビネーション技はかなり有効になるはずだ。敵が間合いを引き始めたら投げに移るのがベスト。

間合いのとりかたが難しいキャラだ

敵の懐におもいきって飛び込め

神呪寺狂也

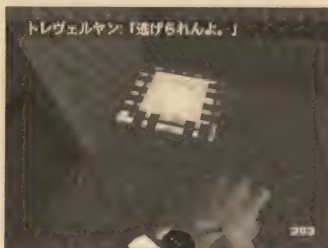
顔も怖いが、中段、下段攻撃に関してはめっぽう強い。編集部ケイ少佐のお気にキャラでもある狂也だが、投げ技がつかいにくい。返される場合も多いし、あまり投げは多用しないほうがいいだろう。あとはいやらしい飛び込み攻撃だ。対戦ではこれやられると精神的にもかなりダメージだぞ。

確かに顔は怖い。いや、マジで

投げがつかえないい感じがするよな

GOLDEN EYE 007

Q 『ゴールデンアイ』をやっているんですが、ステージ14「軍用列車」で閉じこめられてしまい爆発に巻き込まれてしまいます。どうしてら脱出できるんでしょうか？（山梨県／ドラゴン使い）

A というわけで『ゴールデンアイ』だ。今回の攻略は4人対戦では殺戮の王者と恐れられる編集部イチの007プレイヤー、ケイ少佐にお手伝い願った。「まずは、普通にゲームを進めていって、閉じこめられてしまう所があるよね。そこをよく見ると写真の場所に脱出口があるんだ。この脱出口を止めてる黒い部分を時計についているレーザーで焼ききること。これで脱出口が開いて下に降りられるようになるんだ。降りた後も銃撃戦が続くので注意してくれ」とのこと。さすが少佐の異名はダテじゃないよね。

↑閉じこめられちゃったら、この場所を探してね。そうして時計レーザーだ

↑レーザーで黒い長方形の止め金を全部焼ききってしまえば大丈夫だ

パワプロ5 サクセス相談室

発売直後からドリテク宛や攻略部宛にたくさんの『パワプロ5』情報をいただいた。いただきます。でも、まだ甘い、もっともっとやりこんで、練って練ってお葉書を送ってくれ。

コナミとのサクセス選手観戦大会で勝利した部長作成の我が64ドリームチーム。投手陣のスタミナ、コントロールA選手は楽に出来るようになったのだが、特殊技能があんまりつかないので困っている。「尻上がり」や「逆境」の○はぜがひでもほしいところ。こんなことをやったら、こんな特殊技能がついた!! というのを発見したら、ぜひ送ってくれ。公私混同ではない。みんなでいいサクセスを楽しもうということだ。抜け毛予防にもサクセスではないか。つーわけでハガキを紹介する。

犬を飼いたいのですが親父が許してくれません。ちょっと親父が憎い今日このごろです（茨城県／作戦っこ）そうか、犬が飼いたいか。部長の成果を見ると……

↑親父によく相談したり、神社で特訓してもらうと犬が飼いやすくなった

加藤先生の正体がわかりません。（東京都／加藤妹）これは確かにわからない。部長も先生の機嫌をとるべく学業にいそしんでみたが、なかなか……

↑ダイジョーブ博士とも密接な関係がありそうな彼女。正体見た人いる？

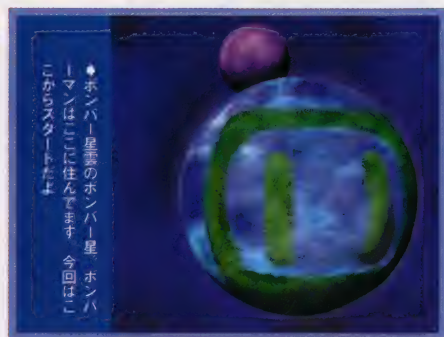
魚屋の親父がなれなれしいです。なんなんでしょうか？（栃木県／トミーと待つ）とりあえず景気いいことをいっておけばいいものくれるぞ。

↑「いわし」でしょ「まぐろ」でしょ。お魚いっぱいもらっちゃったぞ

最近ハガキ多いっす。ありがとうございます。みんなあっての読者コーナーです。なるべく多くの方を掲載したいけど、載らなかったみんなごめんね。でもこれからもよろしくたのみます!!（マッシー）

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

英雄的爆弾男
中とじ攻略16ページ
BOMBERMAN HERO
ボンバーマンヒーロー
ミリアン王女を救え！
●発売元：ハドソン
●発売日：4月30日
●ジャンル：アクション
●価格：6800円（予定）
●容量：96M+バックアップ
●振動パック：対応
●コントローラパック：非対応

◆ボンバー星雲のボンバー星。ボンバーマンはここに住んでます。今回はここからスタートだよ

お待たせしました！ みんなのヒーローボンバーマンの大アクション巨編がいよいよ発売。今回は発売直前ってことで、全5ステージのうち、ステージ1～4までを一挙16ページの総力攻略だ。『爆ボンバーマン』で、いままでのシリーズとは違ったミリョクを見せてくれたけど、今回はアクションにより磨きがかかって帰ってきたぞ。なんたって今度のボンバーマンにはパワードギアがついてるもんね。ひとたび合体すれば、空を飛ぶことも、水の中を泳ぐこともできちゃうんだ。対戦用のバトルモードがないのは残念だけど、隠されたヒミツはたくさんありそう。何たって、ハドソンから発売されているジョイカード64を使うとオマケが遊べちゃう（詳しくは134ページドリテクの宮殿を見てね）ってことが判明してるからね。ま、それはそれでおいといて…さっそくボンバーマンの世界を案内しよう!!

STORY

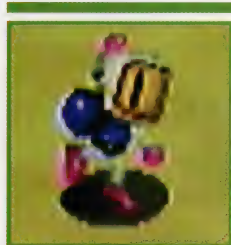
悪の帝王バグラーは、宇宙要塞ワルドス星でボンバー星雲に飛来、ボンバーマンに闘いを挑んだ。が、あえなく敗退する。しかし、その ことを予想していた彼は、自分自身のデータを4つのディスクに保存し、ボンバー星雲の惑星に隠しておいたのだった。ワルドス軍はバグラー復活をもくろんで、ボンバー星雲を侵略しはじめた。そのことを察知したプライム星のミリアン王女は、召使いロボットのピボットと一緒に、ボンバーマンに助けを求めようとしたが、道中で捕まってしまう。そのとき、ミリアン王女は、ワルドス軍から奪ってきたナゾのディスクをピボットに託し、ボンバーマンに渡すよう頼んだのたった。助かったピボットはボンバーマンを探して…。

◆ミリアン王女とピボットの乗る宇宙船がワルドス軍に襲われる

◆ボンバー星雲プライム星の王女。ワルドス軍に捕まってしまう

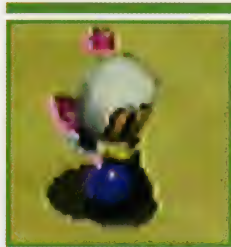
◆召使いロボットのピボット。ボンバーマンと共にミリアン王女を助けに行く

新アクションも登場！ボンバーマンの基本操作

今回のボンバーマンでは『爆ボン』の時にはできなかったアクションを見せてくれるんだ。操作自体はカンタンなので、すぐに慣れると思うけど、序盤のステージでだいたいの操作を練習して早めに慣れてしまおうね。おなじみのアクションも含めて紹介するよ。

投げる

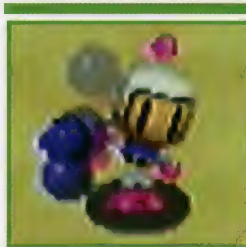
最も基本的なおなじみのアクション。Bボタンを押して離せば爆弾を投げる

ジャンプ

新アクション。Aボタンを軽く押せば小ジャンプ、長く押せば大ジャンプに

置く

Rトリガーを1回押すと足元にボムを置き、もう1回押すとボムを蹴っ飛ばす

押す

モノを押して移動させる。ほとんど使わないけど、ステージによっては重要

ローリングボム

Bボタンをしばらく押し続けると、腕をぐるぐる回すしぐさをする

腕を回したところでボタンを離すと、いっぺんに数個の爆弾を投げる

ボンバーチェンジ！パワードギアと合体だ

ボンバーマリンのパーツ「シーマリン（形式番号PG―01）」…対水中戦専用パーツ。人間の泳ぐスピードの100倍の早さで泳ぐことができる。ボンバーマンと合体することにより、前方の敵を探知する爆弾を最大4発放つサーチボムシュートを使うことができるようになる。

ボンバージェットのパーツ「ジェットウィング（形式番号PG―02）」…対空中戦専用パーツ。ジェット機の2倍のスピードで空を飛ぶことができる。ボンバーマンと合体することにより前方の敵に爆弾を最大4発放つチャージボムシュートを使うことができるようになる。

●ボンバージェット操作法

- ■3Dスティック…上下左右の移動
- ■Aボタン…前進
- ■Bボタン…ブレーキ
- ■R、Z、C下ボタン…ミサイル発射。押し続けでチャージボムシュートに

●ボンバーマリン操作法

- ■3Dスティック…上下左右の移動
- ■Aボタン…前進
- ■Bボタン…後退
- ■R、Z、C下ボタン…誘導魚雷発射。押し続けでサーチボムシュートに

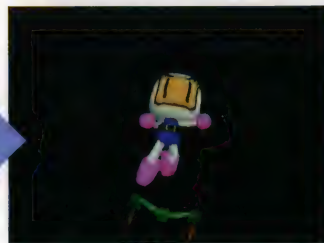
●ボンバーコプター操作法

- ■3Dスティック…前後左右の移動
- ■Aボタン…上昇
- ■Bボタン…ホバリング
- ■R、Z、C下ボタン…爆弾投下。押し続けでボンバーシュートに

●ボンバースライダー操作法

- ■3Dスティック…左右の移動。後ろに倒すとブレーキになる
- ■Aボタン…ジャンプ
- ■Bボタン…スピンアタック

ボンバースライダーのパーツ「マッハスライダー（形式番号PG―04）」…対水中戦専用パーツ。自動車の5倍のスピードで走ることができる。ボンバーマンと合体することにより、身体を回転させて周囲にいる敵を倒すスピンアタックを使うことができるようになる。

ボンバーコプターのパーツ「スカイコプター（形式番号PG―03）」…対空爆戦専用パーツ。ヘリコプターのように空中でホバリング（その場浮遊）ができる。ボンバーマンと合体することにより、下方の敵に対して爆弾を投下するボンバーシュートができるようになる。

パワードギア発進!!

いくぞ合体だ

シャキ～ン!!!

ボンバー星からマゾーヌ星までのステージ1～4攻略

ステージは大きく5つの惑星（5ステージ）で構成されていて、それぞれ3つのエリアに分かれている。さらにその各エリアの中で4～7つの面に分かれているんだ。エリアの中には、途中で分岐になっていて、ある条件を満たさないと進むことができない面なんかもあるぞ。こりゃー攻略情報が必要でしょうってことで、ステージ4マゾーヌ星までを駆け足で攻略しちゃおう。さぁ、いよいよボンバーマンの冒険がはじまるよ!

ボンバー星

ボンバーマン達が住んでいる惑星。基地ボンバーベースもある。

プライム星

ミリアン王女が住んでいるプライム城がある緑豊かな惑星。

カナティア星

火山やピラミッドなど神秘に包まれた場所が多い。衛星も2つある。

マゾーヌ星

ルーイが住んでいる惑星。ワルドス軍の秘密基地マゾーヌドームもある。

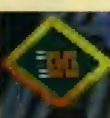
特殊アイテム一覧

クリスタル
クリスタルを100個集めると体力ゲージがUP

トランシーバー
ステージ中にあり、取ることでピボットと通信できる

パワーグローブ
ボムを通常より遠くまで投げることができる

耐火スーツ
これを着ると自分の爆風でダメージを受けなくなる

シャボンパネル
一定時間泡に包まれてふわふわと浮かんで移動できる

壁すりぬけ
かべが半透明になっている場所をすり抜けられる

異次元ボムってな～に?

正体不明の敵が仕掛けていったという特殊爆弾。ステージ1～4のどこかに、全部で24個仕掛けられている。が、そのボムを集めることによって何がどうなるかは一切不明。しかも、ステージ攻略するにあたっては、集めなくても先に進むことができるっていう訳の分からないシロモノ。ま、悪いことが起こるワケじゃないから、見つけたらゲットしておくのがいいかもね。

↑ポーズ画面で集めた個数を確かめられる。他にもいろんな情報が確認できるぞ

ランキングシステム

面をクリアすると、その間のランクが1～5までの5段階（5が最高）で評価され、このランクをステージごとに集計して、その合計数に応じて赤、青、銅、銀、金のメダルがもらえるんだ。最高ランクの金メダルをいくつか集めることによってオプションモードの??????マークに何かが出現するらしいぞ。

↑ステージをクリアするとランクを評価して、それに応じてメダルがもらえる。最低のランクが赤で、最高のランクが金。金をとるには、全てのステージで5を取り、満点でなければならない

STAGE 1-1 ボンバー星ボンバーベース

パトロールを終えてボンバーベース(宇宙の平和を守るために作られた基地。選び抜かれたボンバーマン達が訓練するための部屋や、ボンバークラフトなどの格納庫がある)に戻ってきたボンバーマンは、さらにパワーアップするためにトレーニングルームで特訓をすることに。闘いのトレーニングや、頭のトレーニングを切り抜けたボンバーマンは、パワードギアと呼ばれる合体パーツを呼び出せる装置、ボンバーピッチを手に入れる。喜ぶボンバーマンだけど…。

バトルルーム

ボンバーベースのトレーニングルームで、基本操作を覚えよう。特に難しい場所もないし、アイテムも分かりやすいところに置いてある。全ての敵を倒し、全てのアイテムをゲットするつもりで、いざスタート!!

↑怪しいところはどんどん爆破しよう。アイテムゲットのキーポイントだ

↓真下にボムをセットすると上昇するエレベーター。使い方を覚えよう

↑ボムを当てるとスイッチが入れ替わる。スイッチは全部いじってみよう

ハイパールーム

ボンバーベースでの分岐点になっているステージ。スタート地点からまっすぐ進んだ所にある出口を出るとヘビールームへ。右側面の出口を出るとハテナルームへ行くことができる。動く床はスイッチで止められるぞ。

↑床が動いているので攻撃しにくい。ジャンプして攻撃しよう

↓入り口からまっすぐいった正面の階段を登るとヘビールーム行きの出口が

↑左側面にあるワープゾーンを抜けるとこの出口に。あ、柵は越えてみた?

ヘビールーム

何でヘビー(重い)ルームなんだかよくわかんないけど、とにかくこの辺からちょっと変な敵がでてくるので要注意。敵の動き方をよく観察しながら攻撃しよう。闇雲に爆弾投げると自分が危ないよ。

↑バリヤーの原動力装置を破壊すると、その先の黄色い壁が消える

↑どうしてもランク5が取れない人。出口付近をこんな風に飛んでみよう

ハテナルーム

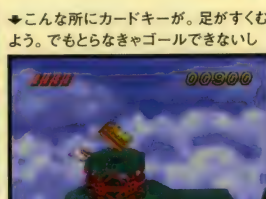
黄色い円錐型の鍵を4つ集めると、左奥にある塔の扉が開いて、上の階に行けるようになる。狭いステージなのですぐに見つかると思うけど…。右の塔は見た? 箱は全部壊した? 小屋の上は登った?

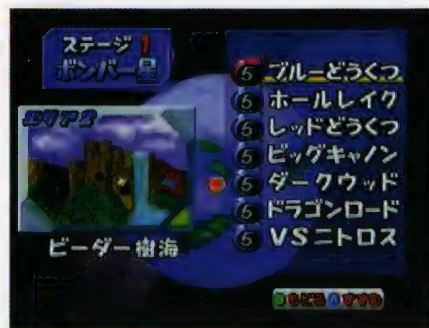
↑行けるところは隅々までいってみよう。怪しいところは爆破してみよう

↑上の階にはこんなリフトもある。ステージ全部が見渡せるね

スカイルーム

その名の通り、空高いステージ。ちょっと油断をするとまっ逆さまにおっこちゃう。もちろんおっこちると残数が1つ減ってしまうので足元に注意して歩こう。とくに、エレベーターへジャンプするときには、自分の影を見ながら位置を確認しよう。このステージは、カードキーがないと出口が開かないぞ。

↑画面奥に見えるボンバークラフト。乗れはしないけど、いってみると…

↓こんな所にカードキーが。足がすくむよう。でもとらなきゃゴールできないし

↑水には弱いボンバーマン。リフトがあがってくるタイミングをとらえよう

STAGE 1-2 ボンバー星ビーダー樹海

トレーニングを終えたボンバーマンの所に出動命令が出された。「ピース山脈に墜落した宇宙船の調査をせよ」。現場へ急行するボンバーマンは、洞窟が多く、暗い雰囲気のビーダー樹海を抜けて行くことにした。ドラゴンロードを出たところで、ワルドス軍のニトロスに行く手を阻まれる。それでもなんとかニトロスに勝利したボンバーマンはピボットと出会った。ピボットから全ての事情を聞いたボンバーマン。ミリアン王女を救うため、いざピース山脈へと向かう。

ブルーどうくつ

薄ぼんやりとした洞窟には地下水が流れている。水には弱いボンバーマン。おっこちないように注意しよう。敵からなるべく離れて攻撃する方法を身につけると楽だぞ。

◆敵に近づきすぎると大変。離れた距離で闘うのが一番だ

◆カニの泡攻撃には要注意。近づきすぎるとろくなコトがない

ホールレイク

パワードギアと合体してボンバーマリンになる初めてのステージ。手前から奥へ進むシューティングの要領で進めていこう。アイテムもたくさんゲットできるぞ。

◆上下に動くモアイは破壊できない。目が光ったら要注意だ

◆最後にいる巨大ガニ。ボムを撃ちすぎると自分の爆風を食らうぞ

レッドどうくつ

分岐点ステージ。ステージ中盤の、ロケット型のエレベーター付近にある出口を出るとダークウッドへ、ステージ最奥の出口を出るとビックキャノンへ行ける。

◆ごつごつした岩場。爆弾は近づくと爆発するので気をつけよう

◆コイツらをやっつけて出口を出るとビッグキャノンへ

ダークウッド

「赤い竜巻はいじわる。白い竜巻はやさしい」という古い言い伝えがあるという森。と、いうことは…。白い竜巻はさわっても大丈夫ってことだよね。きっと。

◆白い竜巻は届かないところに飛ばしてくれるのかもしれないね

◆切り株かと思ったら敵でした。色で見分けがつくからね

ビッグキャノン

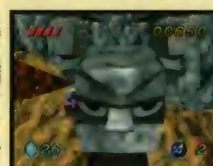
ボンバージェットステージ。ボンバージェットはバックする事ができないので、スピードをうまく調節しよう。最後に立ちはだかる砲台を倒せばステージクリアだ。

◆ミサイルや、人相の悪いトリなんかが飛んでくる

◆まずは砲塔をねらい撃ち。砲塔が壊れたら上部コックピットを

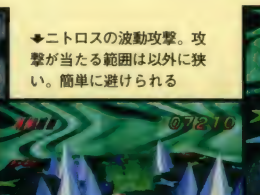
ドラゴンロード

石を降らせる敵や、ボンバーマンにつっこんでくる剣型の敵など、結構いやなヤツが出てくる。高低差のあるステージだけど、隅々まで探検してみよう。

◆拳を地面にたたきつけると石が降ってくる。爆弾3発で倒せる

◆最後にいるでっかいヤツを倒せばステージクリアなのだ

VS ニトロス

ことあるごとにボンバーマンの前に立ちはだかる、ワルドス軍の宿敵ニトロス。ヤツの得意な亜空間で闘わなければならない。ニトロスの攻撃は、十字方向に波動を撃つ攻撃とタックル。波動攻撃は、攻撃の前にニトロスが光るのでかわしやすいし、タックルも走り回っていれば当たることはない。ちょろちょろと動き回るニトロスへの攻撃方法は、波動攻撃を見切っての攻撃か、ニトロスの移動先を読んでの攻撃が有効だろう。

◆立ちはだかるニトロス。ふりかかる火の粉はなんとやらだね

◆ニトロスの波動攻撃。攻撃が当たる範囲は以外に狭い。簡単に避けられる

◆逃げ回るところをがんがん攻める。回転ボムも有効なのだ

STAGE 1-3 ボンバー星ピース山脈

ピボットと共にミリアン王女を救出しようと決意したボンバーマン。ピボットが王女から預かっていたディスクを受け取ってピース山脈へ! 険しく、切り立った崖を登って山頂へ着くと、ニトロスにとらわれたミリアンの姿が。急いで王女を救出しようとした時、ワルドス四天王の1人、エンドルが登場。苦心してエンドルに勝利したボンバーマン。でもそのすきにミリアン王女はニトロスに連れ去られてしまった。王女の行方が分からず途方に暮れるボンバーマンだった…。

グレートロック

ピース山脈の切り立った岩場を上へ上へと登っていく。道中には毒ガスをはいてくる切り株とか、雨や雷で攻撃してくる雲などが待ち受けている。確実に敵を倒しながら、あせらずに登っていこう。

⬆近づくとにゅーっと出てくる切り株。敵は確実に倒そう

➡爆風で上下するエレベーター。高さを調節してうまく利用しよう

➡出口付近で待ちかまえる敵。ここでやられたらもともこもないね

サーカスバレー

敵キャラに、玉乗りをしているピエロが登場する。玉に乗っている間はまだいいけど、玉を破壊してしまうと、すばやい動きで近づいてきたり、ナイフを投げてきたりする。回復アイテムが重宝するステージだ。

⬆左右両サイドにある段差から吊り橋に飛び移ることができる

➡下の針の山に落ちない限り、吊り橋から落ちてもノーダメージ

➡アクロバティックな動きを見せるピエロ。結構やっかいな敵だ

フォッグルート

薄暗い霧に覆われたピース山脈の山頂付近。見通しがきかない上に、切り立った崖なので、足元に注意して進もう。所々に設置された砲台を確実にしとめないと、砲台の攻撃にあって落下してしまうことも。ステージ後半にいるロボットは、左右のフットワークで攻撃を避けて。

⬆とりあえず砲台は倒す。向かってくる敵も足場に気をつけて倒そう

⬇見通しがきかないので、急ぎすぎるとトラップにかかるぞ

⬆左右に避けながら、中心の目のような所をねらって攻撃だ

VS エンドル

エンドルっていうのは円と$(ドル)のことらしい。ヤツの攻撃は、第1段階が、台座の電流台。電流を放出しながら回転していて、ときどき回転が逆になる。ジャンプでうまくかわそう。第2段階は光球。ある程度攻撃が当たると、台をおりて光球を撃ってくる。いずれにしても、弱点は胴体なので、落ちついていけば楽勝のハズだ。

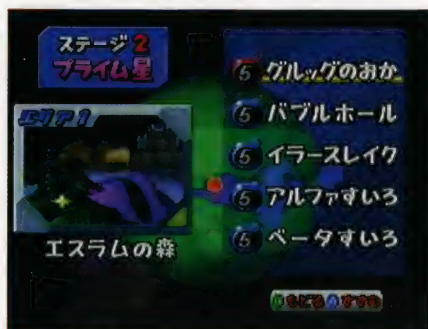
第1段階

⬆電流攻撃はちょっとかわしづらい。ある程度のダメージは覚悟したい

⬆一定の攻撃がヒットすると、台座が引っ込んでエンドルが下におりてくる

第2段階

⬆光球のスピードは遅いので簡単に避けられる。この段階になったらあとは超楽勝だ

⬆ときどきしっぽで攻撃してくるが、リーチが半端じゃなく短い。攻撃だとは気づかない?

STAGE 2-1 プライム星エスラムの森

ピボットの探知レーダーによって、ミリアン王女はプライム星に連れ去られたらしい、ということが分かった2人(?)は、ボンバークラフトにのってプライム星へ。そして、プライム城付近の森に着陸する。ピボットによれば、このエスラムの森にある湖から地下道を通ってプライム城へいかなければいけないとか。ボンバーマン達は「イラースレイク」から地下水路をぬけてプライム城へ行くことにした。なかなかミリアン王女を助けられないボンバーマンは、先を急ぐのだった。

グルッグのおか

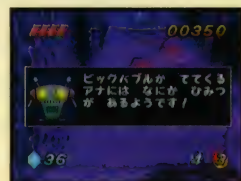
緑豊かなグルッグのおかには野生イノシシがいたり不思議な花が咲いていたりする。ピボットとの通信を注意してきいていれば、全てのアイテムを手にすることができるはず。

↑遠くからの攻撃、またはボムの置き逃げが有効

↑回転ボムで2つのつぼみを同時に攻撃すると…

↑一面が雪景色に。水上のアイテムも取れるようになる

バブルホール

でっかくてまん丸のビッグバブルが出てくる穴がある。その穴の全部がワープゾーンになっていたりするので、迷わず全ての穴に飛び込もう。必ずいいことがあるはずだよ。

↑ピボットがグッドな情報を教えてくれる

↑穴に飛び込むとワープができる。バブルに気をつけて

↑でっかいだけでたいした攻撃はしてこないスライム

イラースレイク

ボンバーマリンが活躍する地下水路へと続く湖で、分岐点のステージ。ステージの中盤に、穴のあいた壁があるが、どの穴に入るかで分岐が決定する。左上の穴に入れば、広い通路を通ってアルファ水路へ。右下の穴に入ればアイテムがザクザクある通路を通ってベータ水路へと進むことができる。

↑薄暗い湖の底をボンバーマリンが進んでいく

↑エイみたいな敵がヒラヒラと泳いでいく。顔は凶悪そう

↑でっかいヤツが立ちふさがる。コイツを倒せば穴のあいた壁が

↑ここでルートがわかれる

↑壁抜けのアイテムを取ろう

↑ホタテがミサイルを撃ってくる

↑アイテムの多い水路だ

↑ベータ水路へ抜けていく

アルファすいろ

水路といっても、しっかりと陸地のある所。しいていえば下水道みたいな感じがする。隠れたアイテムが多いので、隅々までいってみないと高得点が出せないかも。敵もしっかり倒そう。

↑スイッチにボムを当てて、扉を開けば中に入れる

↑とある所からワープで来ることができる

↑でっかいボムが爆発する前に黄色い鍵を急いで集めろ!!

ベータすいろ

アルファ水路よりも難しい。流れの速い水路の上を進んでいくステージで、所々水の流れる方向が逆になっていたりする。スティックの方向を微妙に調節しないと落下してしまうぞ。

↑流れに逆らうときは、ジャンプをしながら進もう

↑流れが逆になっている。着地と同時に右へジャンプ

↑スイッチを入れてエレベーターを動かそう

STAGE 2-2 プライム星プライム城

地下水路を抜けて、城内に進入することに成功したボンバーマン達。今度は城内に仕掛けられたトラップだらけの道を進んでいくハメに。やっとの思いでたどり着いた「ちかプリズン」で牢屋に幽閉されている王女を発見。でも、ボンバーマンが助けようとしたその時、またしてもニトロスがじゃまをしに来たぞ。ニトロスに勝って牢屋に引き返してきたボンバーマンが見たものは…。横たわったピボットだけ！ 王女はワルドス四天王のバルーダにさらわれてしまったのでした。

ゴロンゴロック

ボンバーマンの後ろから、ゴロンゴロンと巨大な岩が追いかける。ちょっとびっくりしちゃうけど、道の途中にある小さい穴に入れば避けられるぞ。あんまり急ぎすぎると、道が切れてて奈落の底までおっこちちゃうから気をつけて。出口の扉にもご用心…。

◆ゴロンゴロンでゴロンゴロック。落ちついて避けようね

◆出口の扉は攻撃してくるぞ。やっつけてから行きましょう

ウォータープール

お城のお堀を進んで行く分岐点ステージ。分岐点は、ステージ最後の2つの出口。上から出ればミリアンロードへ、下から出ればワープルームへ。このステージは目立たないところにお宝が隠れているので取り逃がさないように。パイプからジャンプすると…。

◆まずは針山にボムをぶつけて針を引っ込ませてから渡ろう

◆出口は2つ。上がミリアンロード、下がワープルームへ

ミリアンロード

けっこう過激なボンバージェットでのシューティングステージ。城内の通路に出てくる敵がなかなか強力。ミサイルやパルスレーザーを撃ってくる敵の攻撃機や、壁からにゅっとでてくる針山のブービートラップ。回復アイテムをしっかりゲットしないと耐えきれないかもよ。

◆敵の攻撃機の銃火機を甘く見ると痛い目にあう。返り討ちを食らうな

◆突き出てくるトラップ。スピードは遅いので避けられるかな

ワープルーム

ワープして、スイッチ入れて、ワープして…。ついつい同じ所をぐるぐる回っちゃって構造がわかりにくいステージ。くまなく行けば必ず出口は見つかるはず。このステージの敵は爆発系のヤツが多いのであまり接近しないほうが無難。爆風に巻き込まれちゃうからね。

◆真っ赤になったらご用心。見事爆発してくれます

◆うひゃー。迷ってるヒマなんてないぞ。逃げろや逃げろ

ちかプリズン

4つの黄色い鍵を集めて、中央の塔に入ればゴール。といっても、スイッチがあっちこっちに散らばっているので確実に切り替えながら進んでいかなければ集めることができない。しかも、足場が狭く、落ちやすいので、エレベーターに乗るときなどは注意が必要だ。

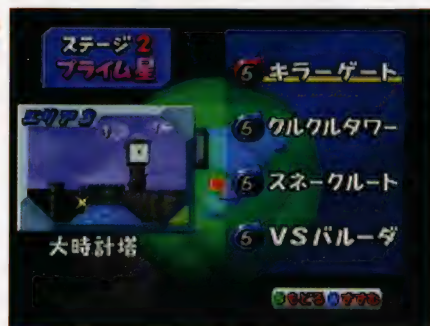
◆全部のキーを集めるには行ったり来たりしなければならない

◆散らばっているスイッチを確実に切り替えていこう

VS ニトロス

ニトロスとの2回目の対戦。ニトロスの攻撃方法は、円盤攻撃と波動攻撃とタックルの3種類。ステージにも若干の変化があり、床の中央部に電撃地帯があるので注意しよう。相変わらずちょろちょろ逃げ回るヤツだが、はじっこに追い込めば攻撃はヒットするぞ。

◆タックルが○龍拳っぽくなっている。別に怖くないけど…

◆中央の電撃には注意。追いかけているとついはまってしまう

STAGE 2-3 プライム星大時計塔

ニトロスに王女救出を阻まれたのがこれで2度目。なかなかミリアンを助け出せないボンバーマンは、ワルドス四天王のバルーダが連れ去っていった大時計塔に駆けつけた。でも、それがバルーダの罠だったと気づいたときには既に時遅し。エンドルの一番弟子だったバルーダは、ボンバーマンを討つために王女を人質にして、得意な空中戦で闘おうという魂胆だったのだ。ボンバーマン危うし! でもここで逃げるわけにはいかない。なんてったってボンバーマンはヒーローなんだから。

キラーゲート

ワルドス軍の潜水艦が待ち受けるボンバーコプターのステージ。上昇とホバリングをうまく使いながら、潜水艦の真上からボム攻撃をしよう。外壁にはアイテムもあるので忘れずにチェック。

◆砲台も攻撃してくる。まずは砲台から落としていこう

◆潜水艦をすべて撃沈しないと出口のゲートが開かないぞ

◆ホバリングをうまく使って潜水艦を攻撃。ミサイルに気をつけろ

クルクルタワー

塔をグルグル回るようにしてスロープを登っていくステージ。スロープの途中にはトラップがあったり、敵がいたりする。ゴール付近に浮いている浮島にあるスイッチを押すと、その先に行くことができる。

◆分かりやすい場所で飛び出てくるトラップ。カンタンカンタン

◆飛び出てくる敵に注意。トラップとの組み合わせがイヤだ

◆このスイッチを押すとさらに上へ登ることができる

スネークルート

スネークって言っても別に蛇が出てくるわけじゃない。細くてくねくねした道ってこと。飛び出してくる敵やトラップに注意していれば難しくはないはず。スイッチを押したりエレベーターに乗ったりして、4つの鍵をゲットするんだ。

◆まずは下におりて最下部にあるキーをとりにいこう

◆ボムをぶつけてトゲトゲを引っ込ませてからキーをゲット

◆上部では歯車が転がってくるので端のほうを歩くといいぞ

VSバルーダ

ボンバーコプターでの空中戦。ボンバーコプターは、高い位置から下に向けてボムを発射するので、つねに相手より高いポジションにいる必要がある。高度を微調節しながら、ボコスカボムをシュートしよう。ただし、ヤツが上を向いたらビームがくるので要注意だ。

◆バルーダのレーザー砲攻撃。仰向けになったら軸をずらせ!

◆高い位置にいればバルーダの急降下を食らう心配はない

◆上からボムの雨を降らせてやろう。高度を調節しよう

◆眼下に見える足場にハートがある。危なくなったらゲット

ステージ3 カナティア星
エリア1
ラバーナ火山
5 ヘルクレーター
5 マグマレイク
5 マグマダム
5 クリスタホール
5 サスペンスルー

STAGE 3-1 カナティア星ラバーナ火山

バルーダ対ボンバーマンの勝負は、パワーアップしたボンバーマンに軍配が上がった。が、バルーダと闘っている間に、王女はまたもやニトロスの手によってカナティア星へと連れ去られてしまった。ニトロスの後を追って灼熱の星カナティア星にやってきたボンバーマン達。火山地帯の熱があまりにも熱すぎて、立っているだけで体力を消耗していく。体を冷やし、体力を回復するための冷却塔で熱くなった体を冷やしつつ、果敢にもラバーナ火山を越えていくボンバーマンであった。

ヘルクレーター

ボンバーコプターで下へ下へと下降していくステージ。途中にある司令塔を全て破壊しなければ、出口のゲートが開かない。たくさんあるアイテムをかき集めつつ、ゆっくり下降していこう。浮いている敵にも注意してね。

↑らせん状に散らばったクリスタル。1つももらさず取っていこう

↓司令塔の真上からボムを投下。ホバリングをうまく利用

↑渦巻く炎の真ん中にアイテムが。落ちつけばカンタンに取れるぞ

マグマレイク

マグマが渦巻く灼熱地帯。なにもしなくてもどんどん体力が減っていくので、そばにある冷却塔にかけ込んで体力回復しよう。敵に食らったダメージも回復できるのでなかなか便利だぞ。無理せずに、回復しながら進んでいこう。

↑このステージの一番の敵は暑さ。体力がどんどん減っていく

↓冷却塔で体力回復。ホットするひとときなのであった

↑手強そうな敵もいるけど、まめに体力を回復していれば怖くない

マグマダム

ダムの壁面の、赤くなっているところ(2つある)をボムで攻撃すると、マグマが吹き出し、取れないアイテムが取れたりする。奥の出口はサスペンスルーへ、手前はクリスタホールへと進める。そうそう、ダムの上にもアイテムがあるぞ。

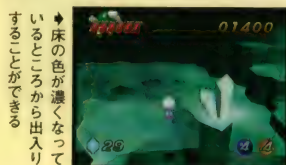
↑赤くなっているところを壊すとマグマが吹き出してくる

↓もう1つのを壊すとさらに大きな効果が現れるのだ

↑ゴールは2つ。1つはクリスタホール、1つはサスペンスルーへ

クリスタホール

クリスタル(水晶)の結晶でできた洞窟。半透明の床は、一見入り口がなさそうだが、下の段の色が少し濃くなっているところから出入りすることができる。中のアイテムをごっそり頂こう。

←一見どこにも入り口がなさそうに見えるんだけど…

→床の色が濃くなっているところから出入りすることができる

→敵はそんなに多くないし、強い敵も出てこない。ゆうゆうクリアだね

サスペンスルー

ドキドキハラハラのボンバースライダー。慣れないウチは操作に手こずるかも知れないが、慣れてしまえばカンタン。敵を倒すよりも、アイテムをうまく取るのが高得点のポイントなのだ。

←敵はムシしてアイテム優先。アイテムの方に舵をとろう

→ジャンプのタイミングに慣れよう。おっこちないようにね

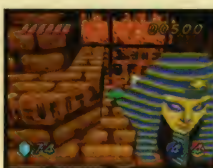
→敵を倒すにはスピンアタックで体当たり。タイミングがむずい

STAGE 3-2 カナティア星デスピラミッド

なんとかかんとか灼熱の火山地帯ラパーナ火山を抜け出したボンバーマンは、デスピラミッドへ到着。ピラミッドの内部に、いざ入ろうというその瞬間に、何者かに背後からの不意打ちを受けて気絶してしまった。ふと気がつくと、なんとピラミッド内の牢屋に閉じこめられていた。なんとか牢屋を脱出したボンバーマンが、一刻も早く王女を救おうと急いだその眼に飛び込んできたのは…。なんとピラミッドの頂上でニトロスに尋問されている王女の姿。再び、ニトロスと対決だ！

デステンプル

いきなりの分岐点ステージ。かべすりぬけアイテムを手に入れて、最初の牢屋付近の出口から出ればデスガーデンへ。ステージの上の方にある出口を出ればデスロードへ。

◆牢屋の下の方に穴があいてるではないか！簡単脱獄

◆壁にくっついたお面はぴょーんと飛び出るので注意

デスロード

まっすぐの一本道ながら、ランク5の点数には到達しにくいステージ。全アイテムを手に入れ、さらに敵の大部分を倒さなければならない。特に剣の敵を狙おう。

◆一見強そうだけど、正面にいなければ大丈夫

◆倒しづらい剣型の敵。コイツで得点を稼ぐんだ

デスガーデン

ボンバーマンに襲いかかる植物が生息する。4つのキーアイテムを集めないと出口は開かない。4つのうちの1つは箱の中に入っているので見落とさないように。

◆3体の植物のうち、赤い敵を攻撃すれば全て倒せる

◆キーアイテムは全部で4つ。くまなくさがそう

フロートゾーン

シャボンパネルを使ってふわふわと浮かび上がりながら進んでいく。シャボンパネルを取ったら、敵にぶつからないように、うまく天井の入り口をみつけよう。

◆ぽっかり空いた横穴を進むとアイテムがある

◆出口のある階にエレベーターとスイッチが。上があるのかな

アクアウェイ

でっかい魚の骨が泳いでいるボンバーマリンステージ。魚の口の中に飛び込んで、アイテムを取ったりしてもいいし、魚を攻撃しつつ、普通に通路を進んでもいい。

◆目の前にいるのが巨大な魚の骨。倒すには時間がかかる

◆倒さない限り、戻って何度でも口には入れる。点数が稼げる

アクアタンク

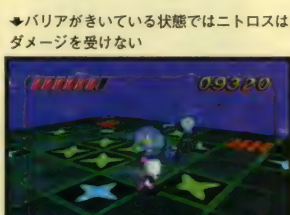
炎のゲートに行く手を阻まれたボンバーマン。ステージの一番上にあるタンクを破壊して、ゲートの火を消せばステージクリアになる。スイッチを全部押してみよう。

◆コレが炎のゲート。もちろんそのままでは入ることができない

◆上にあるタンクを破壊した時点でステージクリアとなる

VSニトロス

またまたニトロスとの対戦。今度は、バリアを張って登場する。まずはニトロスを守る、3体のバリア装置を破壊しなければダメージを与えることができない。ニトロスの攻撃パターンにはさほどの変化がないので、あとは今までのように闘えば勝てるだろう。

◆初っぱなにボムを投げれば、バリア装置の一部を破壊できる

◆バリアがきいている状態ではニトロスはダメージを受けない

◆もうお馴染みの波動攻撃。さすがに避けられるでしょ

ステージ3 カナティア星
カナティア神殿
デビルコースター
ヘル・コリドー
マッドコースター
ムーブストーン
VSボルバン

STAGE 3-3 カナティア星カナティア神殿

またまたニトロスを倒したボンバーマン。今度こそミリアン王女を助けられる…とおもったら、なんと王女はホログラフに映し出された幻だったのだ。ボンバーマンは、本当の王女を探し出すためにカナティア神殿へと向う。神殿へ行くと、そこにはミリアン王女と石にされてしまったピボットが!! ピボットはワルドス四天王の1人ボルバンの石化光線をあびたのだ。高い防御力を誇るボルバンの弱点を見つけたボンバーマンはなんとか勝利を収め、ピボットの石化も解けたのだった。

デビルコースター

ゆっくり移動するコースターに乗って、4つのキーを探す。イライラせずに乗っていれば見つかると思うけど…。うまくワープを利用したりして探してみよう。神殿近くに集中してるぞ。

↑コースターのスピードはとてもゆっくりなのだ

◆ワープゾーンの色を見ながらうまく利用していこう

◆キーは神殿近くに集中してるぞ。コースターでよく探そうね

ヘル・コリドー

足場の狭いステージ。敵キャラのなめくじは、塩効果のボム以外で倒すことはできない。が、このアイテムを取ると、通常ボムを取らないと他の敵や箱は壊すことができないぞ。

↑通常のボムではいくらやっても倒せない

◆この白いボムの絵が描いてあるアイテムを取ると…

◆ボムが塩効果をおびて、なめくじどもを倒せるのだ

ムーブストーン

置いてある黒い石を、押して移動させ、正しい位置にはめ込んでいく。間違ったところに押し込むと戻ってくる。とっても分かりやすいのでほとんど間違えないとは思うけどね。

↑えっちらおっちらストーンを押していく

◆次々に正しいところへ押し込んでいこう

◆最後の1つがはまると、神殿上部に道ができる

マッドコースター

一本道のコースターで、両脇が砲台に囲まれていたり、正面から敵がおそってきたりするので落下しやすい。ナメクジを倒すための白ボムをどこで取るか、どこで捨てるかもポイント。

↑まずは砲台に囲まれたコースター。結構きびしい

◆次のコースター前に通常ボムに戻さないとひどい目にあう

◆前からふわふわと敵がよってくる。ゴール前の敵にも注意

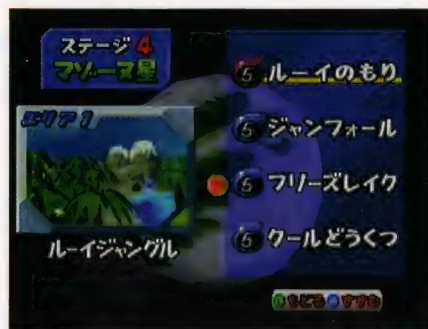
VS ボルバン

肩から発射するバズーカ砲も、口から吐き出される石化光線も簡単に避けることができるので決して脅威ではない。まずは額の青い部分を攻撃し、全面にバリアを張ったら今度はしっぽの先を攻撃。バリアが解けたら、また額を攻撃してやれば簡単に倒せるはずだ。ある程度距離を取ってジャンピングボムで攻撃!

↑バズーカ砲は、とっても見やすいので、よけるのも簡単なのだ

↑バリアをはったらしっぽを攻撃。頭かくして尻隠さずだね

◆石化光線は有効距離が短い。離れていれば平気だ

◆最終的にはレンガのかたまりが降ってくる。ま、大丈夫だけど

STAGE 4-1 マゾーヌ星ルーイジャングル

ワルドス四天王の3人目ボルバンを倒したボンバーマン。ピボットの石化も解けてめでたしめでたし…。げげっ、いつのまにかミリアン王女がいなくなってるぞ。またもや、闘っている最中に連れ去られちゃったみたい。いい加減にしてくれよ、と思ったか思わなかったか知らないが、ワルドス軍の秘密基地があるマゾーヌ星に向かうことに。ほとんど雪で覆われているマゾーヌ星だけど、一部だけジャングルがある。そこにはお馴染み、ボンバーマンの仲間「ルーイ」が住んでいるんだ。

ルーイのもり

かわいい仲間ルーイに乗って進むステージ。ジャンプ力はあるし、三角飛びはできるし、ジャンプアタックもできるけど、爆弾は投げられない。スティックを切り返す三角飛びに慣れよう。できないと先に進めないしね。

↑かわいいルーイの登場だ! またひとつたのんまっせ

↓ジャンプアタックで倒そう。飛んでればだいたい当たるよ

↑Aボタン+スティック壁と逆方向で3角飛びができる

ジャンフォール

分岐点ステージ。河が流れ出てくる洞窟の出口から出るとクールどうくつへ、1番上の敵植物の立ちふさがる出口からならフリーズレイクへ行く。トサカを投げてくるトカゲにさえ気をつければ後は大丈夫かな。

↑トカゲはトサカを投げてくる。相打ちにならないようにね

↓この出口はクールどうくつにつながっている。深くないから落ちても平気だよ

↑植物の敵がいる横にもう1つの出口が開いている

フリーズレイク

氷の湖をボンバーマリンで進むステージ。浮いている小さな氷のかたまりで点数が稼げる。左右にある排水溝の勢いに流されてしまうのでアイテムを取るのがやや難かも。大きな氷のかたまりは落ちてくるので注意。

↑でっかい氷のかたまり。湖底ではじけるので近づかないように

↑水流に負けて押し流されるのでアイテムが取りづらいのだ

↑こんな敵もいるので油断してると撃たれちゃうよ

クールどうくつ

敵をカキーンと凍らせてしまうフリーズボム。こいつを使って足場を作りながら進んでいこう。なんたって、このステージの敵は絶対死なないので、こうするしか方法はないのだ。目からレーザーを撃ってくるし。

↑このアイテムがフリーズボム。コレがないと先に進めないぞ

↑普通じゃ倒せない敵も、このアイテムを持っていれば…

↑カッキーン、とこの通り。足場を作ってアイテムを取ろう

STAGE 4-2 マゾーヌ星モンスノー山脈

熱帯雨林のジャングルから、一転して寒〜い雪山へ突入。ブルブルふるえる体を動かして、モンスノー山脈を越えていこう。目指すはワルドスの秘密基地マゾーヌドーム。雪だるまや雪男たち、転がりながら大きくなっていく雪玉。敵キャラも寒〜い感じになってくる。ジャングルで一緒に冒険してくれたルーイにも手伝ってもらって、一気に雪山を登っていこう。下りは楽チンボンバースライダー。そこのけそこのけ白ボンが通る。後少しでミリアン王女を助け出せるぞ!

スノーランド

爆弾代わりに頭を投げてくる雪だるまや、氷のかたまりを投げつけてくる雪男。後半の氷の橋は足元が見にくいので注意して歩こう。自分の影が見えないのでジャンプには気をつけて。

◆ひえー。雪だるまが自分の頭を投げてくる。しかも爆弾だし

◆氷のかたまりを投げる雪男。しかもおそってくるし

◆氷でできた橋。見た目はキレイだけど、ちょっと不安だな

ブリザードバレー

ルーイの手を借りて山登り。ネジの形をした敵を全員倒すと、雪玉でできた橋を渡って出口に行ける。雪玉の橋は、のっかると壊れちゃうけど、しばらくすると復活するから安心だ。

◆ヒゲを回して、風を起こしてくるオヤジ顔の敵

◆ネジの敵は、連続で3回頭を叩いてやると倒せる

◆雪玉の橋をリズムよくわたっていくルーイ。軽快軽快

ヘブンスカイ

わりと長めなボンバージェットのシューティングステージ。アイテムもばんばん出てくる代わりに敵もばんばん出てきてやりがいはある。最後に立ちはだかる双頭のヤツは結構堅いぞ。

◆いかにも秘密基地に近づいてきたって感じがする

◆アイテムも敵もわんさか出てくる。トラップもあるぞ

◆頭はすぐに再生する。弱点はお腹の光ってるところだ

スノーサーキット

一気に雪山をすべりおりるボンバースライダーステージ。最初のうちはいいけど、だんだん道が狭くなってくる。アイテムを無理に取りに行くと、おっこちてしまうので気をつけて。

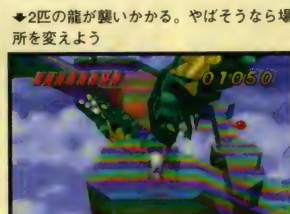
◆スタート直後はこんなに広い。ゆうゆうと滑れるね

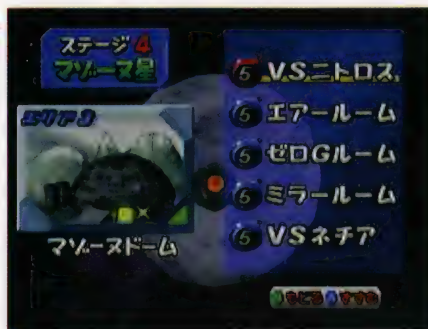
◆敵をけちらして進みます。でもだんだん狭くなってきたな

◆段差もあるので注意注意。アイテム集めはそこそこに

アイスネーク

虹色の足場がきれいなんだけど、ちょっと見にくいので落ちないようにね。途中までいくと、2匹の龍がおそってくる。ボンバーマンめがけてくるので、厳しいけど、倒さないと得点がのびない。中盤の耐火スーツを取ってから闘ったほうがいいかも。

◆虹色のステージはキレイで見にくい。足を滑らすなよ

◆2匹の龍が襲いかかる。やばそうなら場所を変えよう

◆中盤に耐火スーツが。コレを着ればちょっとは安心!?

STAGE 4-3 マゾーヌ星マゾーヌドーム

マゾーヌドームに進入するやいなやまたもニトロスが襲いかかってくる。何とかしのいだボンバーマンは、ホログラフで現れたミリアンに、ドーム内に集められたディスクを取ってくるよう頼まれる。苦心してディスクを集めるボンバーマンが4枚のディスクをミリアン王女に手渡すと…、なんとその王女は最後の四天王ネチアが化けていたニセモノだった。ディスクはすぐさまワルドス星に転送された。憎きネチアは、ペットのメガーニとタッグ攻撃を仕掛けてきた…。

VSニトロス

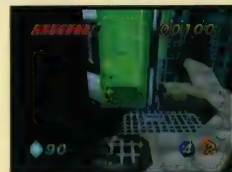
今までになかった炎攻撃や、爆弾攻撃を仕掛けてくるニトロス。ステージの電撃ゾーンも大きくなっているようだ。よりすばしっこいヤツを捕らえることができるのか。

←お馴染みの波動攻撃も健在。攻撃の種類が増えている!

←炎の攻撃は、床の丸い模様の所から出て来るんだ

←ニトロスの爆弾4個置き。しかもパワーボムだ

エアールーム

下から勢いよく吹き出してくるエアダクトの力を利用して、上へ上へと登っていく。ゼロGルーム、ミラールームと共に、ディスクを手に入れないと出口の扉は開かない。

←エアダクトを通って上へ。なかにはアイテムがつまってるぞ

←エレベータを利用しつつこんなダクトにものっかれる

←ディスクを入手したら出口へ。アイテムもなるべく取ろうね

ミラールーム

鏡に映った自分の姿を参考にしながら進まなければいけない。部屋の奥にあるスイッチを入れると、鏡の裏側に入ることができる。自分の位置を絶えず確認しながら進んでいこう。

←こっち側には見えないけれど、鏡には通路が映っている

←スイッチを入れて裏側に。向こうにディスクがあるぞ

←ボンバーマンの幽霊だ~。倒せそうもないので逃げようぜ

ゼロGルーム

途中にある赤いスイッチを押すと重力が急激に落ちるのか、高くジャンプができるようになり、ボムも遠くに飛ぶようになる。ついでにボンバーマンの動きまで緩慢になる。

←紙飛行機まで襲いかかってきたりする変な部屋だ

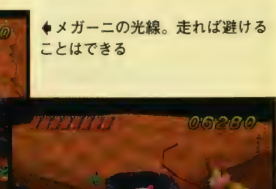
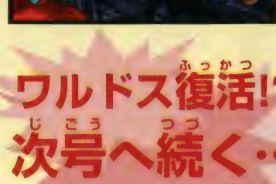
←赤いスイッチにボムを当てると、大ジャンプができる

←上の方にディスクがあるので、うまくジャンプしていこう

VSネチア

←メガーニの光線。走れば避けることはできる

←ムチは強力。空からおりてきた瞬間を狙え

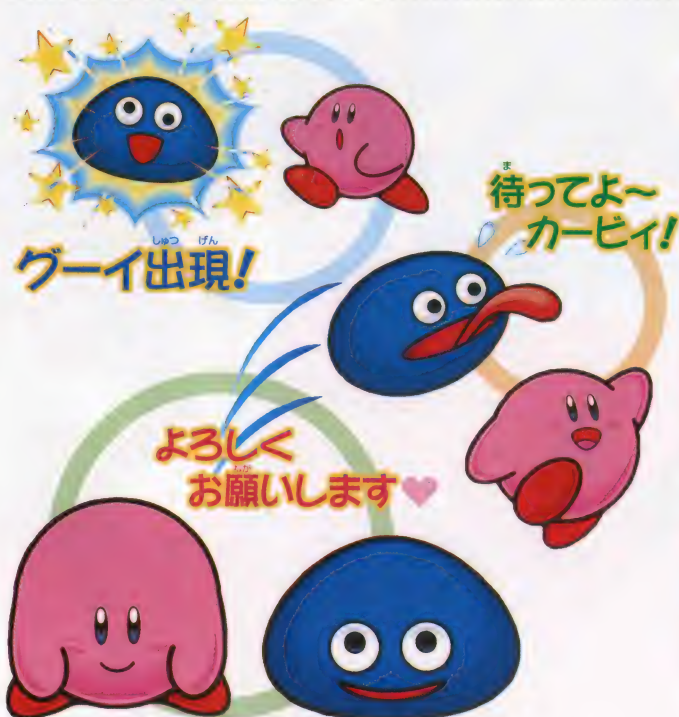
ペットのメガーニを引き連れてタッグ攻撃を仕掛けてくるネチア。とりあえずはメガーニを倒そう。メガーニの武器はレーザー光線と、ホーミングミサイル。なるべく連続して弱点の目玉を攻撃してやろう。次なるネチアは、とんだり跳ねたりしながら、ムチやナイフで攻撃してくる。ムチをよけて、ボムを当てよう。奴等を倒すことができればついにミリアン救出だ。でも闘いはまだ続く…。

みんなの人気者『星のカービィ』最新作はスーパーファミコン用ソフトだよ。4800円と安くて、キラキラ光る特製シールも付いているから、とてもお買い得なんだ。そこで今回はレベル3までの紹介をしちゃおう。カービィ出演ソフトカタログも見逃すな!

カセットのパッケージには、このキラキラ光るシールが入ってるよ

GB『星のカービィ』はシリーズで最も古く、もう6年前のソフトだけど今でもお店で売っている。価格も2900円と安いしオススメ。

●これが『星のカービィ3』の登場キャラ●

主役のカービィ&グーイ

頼もしい仲間キャラ6匹

●星のかけら●

←画面下の星の形をしたメーターがいっぱいになったらカービィが増える

ステージのあちこちにある「星のかけら」。これを30個集めるとカービィが増えるんだ。ブロックの後ろに隠されていたり、ちょっと行きにくい場所にあるよ。頑張って集めていくと、すぐに30個たまるよ。カービィをいっぱい増やしておけば難しいステージも安心だ。

●ハートスター●

←1-2は、チュチュでこのキャラをくすぐるとハートスターがもらえる

各ステージに1個ずつ「ハートスター」が隠されているんだ。出し方は、1-1、2-1、3-1、4-1、5-1は「お花に何かをする」というように、各レベルのステージごとに共通しているよ。全部ハートスターを集めてクリアすると、真のエンディングが見られるんだ。

名優「カービィ」出演ソフト オールカタログ全10本!!

GB 星のカービィ

ジャンル ACT

任天堂　92年4月27日発売　価格:2900円

かわいいキャラクターでたちまち大人気!

これがカービィ初登場。コピー能力や仲間キャラはいないけれど、敵を吸い込んでぶつけたり空気弾で攻撃するんだ。誰でも簡単に遊べるよ。もちろんフワフワお空も飛べる。ステージは全部で5つ。「プププランド」の食べ物をドロボウした、くいしんぼうの「デデデ大王」をこらしめちゃえ!

←敵やブロックを吸い込んで、それを敵にぶつける攻撃が基本だよ

←1面のボス「ウイスピーウッズ」。以降のシリーズでは、すっかり1面の顔となる

●敵の特技を横取り! 重要な攻撃「コピー能力」●

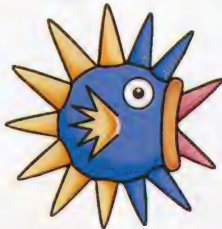
特技を持った敵を吸い込んで飲み込むと、その特技を奪える。これを「コピー能力」というんだ。セレクトボタンを押せば能力を解除できるし、仲間キャラとコピー能力の組み合わせは48通りもあるよ。

コピー能力を身につけよう

コピー能力はこの8つ

バーニング アイス クリーン カッター
ストーン ニードル パラソル スパーク

仲間キャラ+コピー能力

リック+ストーン

カイン+ニードル

クー+パラソル

ナゴ+バーニング

チュチュ+クリーン

ピッチ+スパーク

FC 星のカービィ 夢の泉の物語 ジャンル ACT
任天堂 93年3月23日発売 価格:6500円

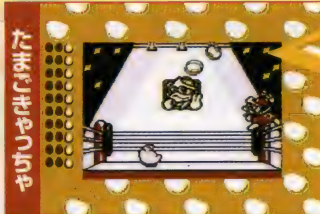
お楽しみ要素満載のカービィだ!

GB版の前作より大幅にパワーアップ! 敵を吸い込んで能力を奪い取る「コピー」ができるようになり、ゲーム中には博物館や闘技場があって、さらにミニゲームも楽しめるんだ。7つのレベルはそれぞれ4つステージがあるから長く遊べるよ。「デデデ大王」に奪われたスターロッドを取り戻せ!!

◆電源を入れると、なんとカービィの絵かき歌がはじまるんだ

◆これが「コピー」だ。なかなか強力で身につけると楽に進める

ミニゲームも3つあるよ

ステージを進んでいくと、途中にミニゲームができるコーナーが出現するんだ。種類は3つあって、どれも遊び方はカンタン。うまくクリアすると、カービィの数が増えるから頑張ろうね。

◆デデデ大王が投げるたまごを食べるんだ。たまに爆弾がくるぞ

◆相手が銃を抜いたらすばやくAボタンを押せ。お手つきに注意

◆ぬいぐるみ取りゲームだよ。大きいカービィを取ると2UPだ

はみだしカービィ● 残念ながら、FC『星のカービィ夢の泉の物語』は現在新品での入手は困難。中古なら秋葉原では2500円程度で販売されている。

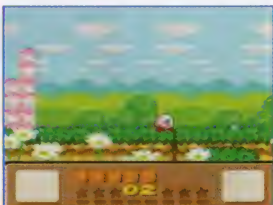
『カービィボウル』はニンテンドーパワーでも書き換えられる。容量は12Mで、SRAMが64K。書き換え料は1000円とお得。

レベル1 グラスランド

ぽかぽかと暖かい春の空気が伝わってきそうな大自然のステージ。たんぽぽの種を飛ばしながら進んでいこうよ。このグラスランドは意地悪な場所はなくって、まだまだ簡単だから、その場面に合ったコピー能力や仲間キャラの選び方などをいろいろ練習してみようね。

さぁ、がんばっていこうね♥

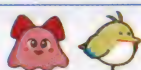
1-1

仲間キャラ
チューリップを踏んづけたりせず、大切にしてステージをクリアするといいことがあるかもしれないよ。

◆さあスタートだ。カービィの大活躍のはじまりはじまり～

◆ステージの途中にはリックとナゴがスタンバイしているぞ

◆パラソルで岩を壊せば1upが取れるんだ。取りのがすな

◆ステージ後半では、お花がいくつか咲いているから大切にしようね

1-2

仲間キャラ
チュチュを仲間にしてから、ブロックに隠れた扉に入ってみよう。ここではコピー能力はいらないよ。

◆岩のマークが付いたブロックはストーンの能力で壊せるんだ

◆ブロックに隠れたドアがあるから注意してみよう

◆扉に入ると誰かいるぞ。これはお友達なのかな?

◆ここにも1upがあるからニードルの能力でブロックを壊そう

1-3

仲間キャラ
このステージのミニゲーム「投げたのなあに?」は全3回あって、1度でも失敗するとダメなんだ。

◆スタート後しばらくすると、強制上スクロールする。落ちるな

◆お楽しみのミニゲームだ。後ろで投げたゴルドーの種類は?

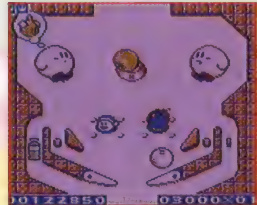
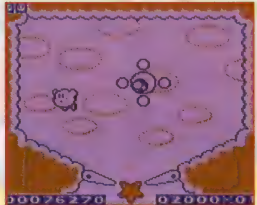
◆ミニゲームが終わると今度は強制下スクロール。速いから注意

◆この砲台の弾には気をつけようね。ゴールはもうすぐだ

GB カービィのピンボール

ジャンル ACT
任天堂　93年11月27日発売　価格：2900円

今度はピンボールでデデデ大王と勝負!

カービィがボールに変身して大活躍。「ウイスピーウッズランド」「クラッコランド」「ポピーブラザーズランド」の3つの舞台を守るボスを倒してデデデ大王と決着だ。ステージは上段・中段・下段の3段構成で、下段ステージでボールが落ちちゃっても復活が可能だよ。ボーナスゲームで高得点をめざせ!

◆ステージには仕掛けがいっぱい。どんどん上のステージへ行け!

◆ボス戦だ。攻撃をくらうと少しの間フリッパーが動かなくなるぞ

SFC カービィボウル

ジャンル ACT
任天堂　94年9月21日発売　価格：7900円

2人で遊べる面白ボールアクション

パットゴルフとビリヤードの要素を取り入れた不思議なボールアクションがこの『カービィボウル』。でもルールは簡単。ボールになったカービィを敵にぶつけていくと、最後に残った敵がカップに変身するから、そこにカービィを入れるとステージクリア。テクニックを教えてくれるモードもあるから大丈夫。

◆1つずつ順番に敵にぶつけていくと、最後の敵はカップになる

◆自分のデータだと一目で分かる、オリジナルサインも作れるよ

1-4

仲間キャラ

洞窟のようなステージで、少し難しくなってくるからね。通るルートによっては中ボスが出て来るぞ。

◆ストーンのコピー能力でこのブロックを壊すのが重要

◆ここには中ボスがいるぞ。やられないように注意だ

◆中ボスを倒した先に、誰かいるけどどうしたのかな？

◆ステージ終盤にはゴルドーがゆらゆら動いているから慎重に進め

1-5

仲間キャラ

敵キャラがたくさんいるから、空をフワフワ飛んだり、クーの力を借りて進んでいくと良さそうだ。

◆スタート直後から敵がいっぱいいる

◆いのししみたいなヌラフが素早く突進してくるぞ

◆下からとげで刺してくるから、ふわふわ飛んでいこう

◆ステージの最後には魚のようなキャラがいるけど……

1-6

仲間キャラ

木の内部を進んでいくよ。構造が複雑で、敵キャラが見にくい所もあるからゆっくり慎重に行こうね。

◆このあたりはステージの構造が複雑だから迷わないようにね

◆このキャラクターを飲み込んでしまうとダメージを受けるぞ

◆右の方に部品みたいな物が落ちている。他にもあるかな

◆木の幹をぐるぐる回っている、右上のアポロはやっかいだよ

―レベル1ボス―

ウイスピーウッズ

レベル1のボスは、いつもおなじみのウイスピーウッズ。怒るとカービィを蹴っ飛ばしてくるけど、なぜかダメージは受けないんだ。

◆ウイスピーウッズは動かず、この息で攻撃してくる

◆この野菜を吸い込み、ジャンプして顔の部分に当てる

◆ある程度ダメージを与えると怒ってこちらに迫ってくる

●はみだしカービィ● スーパーゲームボーイに対応している『星のカービィ2』。これを使って遊べば、ページ左下の画面写真のようにキレイになる。

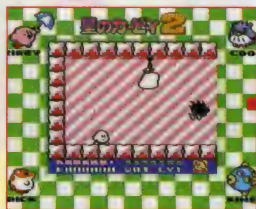
GB 星のカービィ2

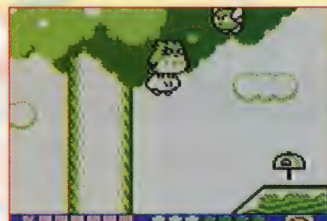
ジャンル ACT

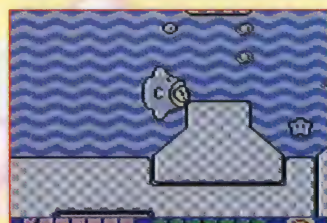
任天堂　95年3月21日発売　価格：3900円

頼もしい仲間が3匹加わった

システムは『夢の泉の物語』に似ているけど、今回は心強い仲間キャラ3匹が登場するよ。カービィのコピー能力と仲間キャラを組み合わせると、21通りもの多彩な攻撃ができるんだ。あのデデデ大王をも手先としてあやつる「ダークマター」から虹を取り戻すため、仲間と力を合わせて頑張れカービィ！

◆仲間キャラは袋の中にとらわれているんだ。この中ボスを倒すと……

◆お見事、無事救出。カービィと一緒に行動できるようになった

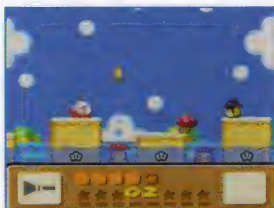
◆コピー能力＋仲間キャラ（リック）。組み合わせは21通りある

◆空中移動が便利なクー。飛び道具のコピー能力で凄い力を発揮するんだ

◆毎度おなじみウイスピーウッズ。今回はなぜか変装してるけど？

◆水の中での移動にはカイン。水中でも吸い込むことが出来るよ

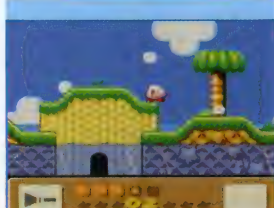
レベル2 リップルフィールド

海に浮かんだ島のステージ。夏の日差しを受けながら水の中に入るカービィは気持ちよさそうだね。でもカービィは泳ぎが苦手で、水に入ると移動や攻撃が鈍くなるんだ。こんなときは水中移動が得意なカインに助けてもらうといいよ。

2-1

仲間キャラ
日差しが強いから植物にはキツいかもしれないね。ピッチ+クリーンの組み合わせで水をあげてみよう。

◆スタート直後、クランクのこの攻撃には気をつけようね

◆クリーンのコピー能力とピッチの組み合わせで水をかけられる

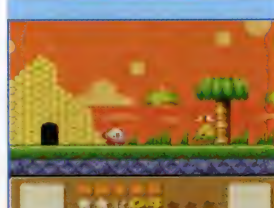
◆下の方にある扉は見逃しやすいから注意してね

◆中に入ってみたら、芽が出ているけど何をすればいいのかな

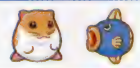
2-2

仲間キャラ
水流が強い場所はカインの出番。でも調子に乗りすぎると、勢い余って敵にぶつかっちゃうからね。

◆パラソルで進めば椰子の実が落ちてきても安心だ

◆水の中はカインにオマカセ。スイスイ進めるよ

◆カインなら水流に逆らって進めるから1upも取れる

◆ここにもユニークなキャラクターがいるけど……

2-3

仲間キャラ
水中で強制スクロールする所があるから、やっぱりここもカインに助けてもらおう。ミニゲームもあるよ。

◆元気ドリンクを取りたいけど、ちょっと怖いね

◆水の中ではカービィの攻撃が弱くなるから慎重に進もう

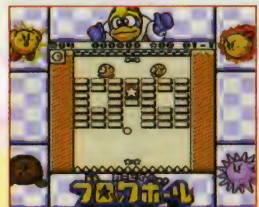
◆このあたりは強制スクロールになるから壁に挟まれるな

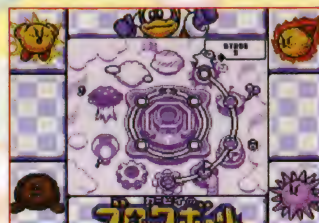
◆ゲーム中のオアシス、ミニゲームです。最後のウナギはどこ？

GB カービィのブロックボール

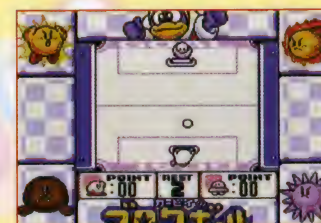
ジャンル ACT
任天堂　95年12月14日発売　価格：3900円

ブロックくずしでカービィ大暴れ！

宿敵デデデ大王を倒すため、ブロックくずしで頑張るカービィ。4つの能力やパワーアクションを駆使して長い道のりを進んでいこう。ゲーム途中にはボーナスゲームもあるんだ。パッドは画面下だけではなく、上や左右も動かすステージがあるから要注意。うっかりしてるとミスしちゃうからね。

◆通常のボールは小さいけれどパッドに当たる直前にAを押してみよう

◆ボールがカービィに変化して破壊力アップ！これがパワーアクションだ

◆各ステージにはボーダーラインが設定されている。ハイスコアを目指せ！

◆能力キャラにボールが当たると特殊能力が身について得点倍増

◆これがボス戦。上下左右ともパッドでボールを打ち返すんだ

◆ゲーム中には4種類の楽しいボーナスゲームがあるよ。これはエアホッケー

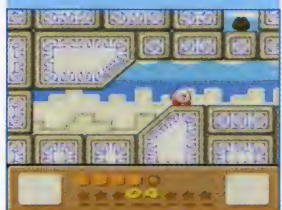
2-4

仲間キャラ

ステージ前半はダメージを受けやすいからゆっくりと。後半は強制上スクロールがあるから急ごう。

◆スタート直後のここでコピー能力を身につけると便利だよ

◆扉に化けているニードーがいるから、ここも慎重に進もう

◆この付近は強制上スクロール。急がないと挟まれちゃうぞ

◆上にカエルみたいな動物がいるけど、どうやって行くのかな

2-5

仲間キャラ

途中に仲間キャラがつかえて通れない場所がある。苦労してでも連れて行くといいかもしれないよ。

◆バーニングの能力で、まずはブロックを壊しておこう

◆通路が狭くて通れないから、ひとまず仲間と別れて…

◆先ほどの、残ったブロックをストーンで壊そう

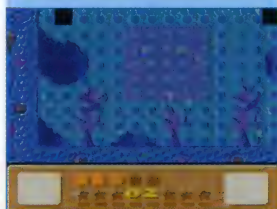
◆これで通れるようになった。置いてきた仲間を連れてこよう

2-6

仲間キャラ

進路がいくつか別れている所が3カ所ある。先に進めるのは1つで、残りは元の場所に戻されちゃうよ。

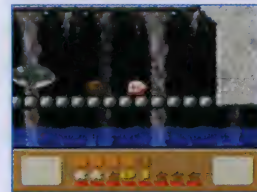
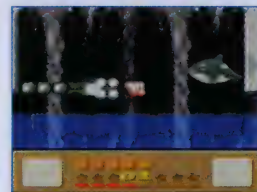
◆3つのうち、どこを選んでいけばいいのかな

◆なんだか意味がありそうな形をしているよね

◆この壊せるブロックも何か意味があるのだろうか

◆ステージの終わりの方には敵がいっぱい出てくるよ

—レベル2ボス—

アクロ

レベル2のボスは、意地悪なアクロ。仲間キャラの助けを借りたり、コピー能力を身につけていないと、水の中では攻撃がしにくくて、ちょっとやっかいだ。

◆ときどき出てくる岩を吸い込んでアクロにぶつけるんだ

◆半分くらいダメージを与えるとアクロは水中に逃げ込むぞ

◆アクロが壁にぶつかると落ちる岩をカービィが吹き返すんだ

●はみだしカービィ● 『スーパーデラックス』は機能を強化した特殊なロムカセットを使用しているので、ニンテンドーパワー書き換え用に登場する可能性は残念ながら低い。

SFC 星のカービィスーパーデラックス

ジャンル ACT

任天堂 96年3月21日発売 価格:7500円

カービィの満漢全席

とにかく盛りだくさんのこのゲーム。ゲームタイトルは何と6つ、対戦プレイが異様に盛り上がるサブゲームも2つある。ゲームごとにセーブも出来るし、「初心者マーク画面」でゲーム内容や操作方法を詳しく紹介してくれるから大安心。敵キャラを仲間にして友達と2人同時に遊べるぞ。これは文句なしにオススメ!

◆こんなにいっぱいゲームがあるから、どれから遊ぶか迷っちゃうよね

◆「はるかぜとともに」。初代GB版「星のカービィ」をイメージしている

↑「白き翼ダイナブレイド」。作物を荒らすのを止めさせろ!

↑「かちわりメガトンパンチ」。パワーが最大の時にタイミングよくボタンを押す

↑「激突グルメレース」。食いしんぼうのデデデ大王と大食い競争。さすがに手強いぞ

↑「刹那の見切り」。『!』の合図が出た瞬間にボタンを素早く押す。速い方が勝ちだよ

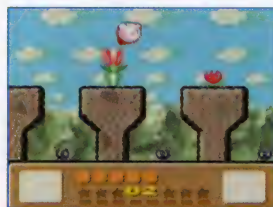
レベル3 サンドキャニオン

広い砂漠のステージ、サンドキャニオン。さすがのカービィも砂の上では歩きにくそうだ。クーやピッチの力を借りて、空を飛んで移動するといいよ。ステージ終盤には不思議なピラミッドがあるんだ。意地悪な敵がいるし、謎解き要素もあるから、心してかかろう。

敵も多くなって難しいよ♥

3-1

仲間キャラ

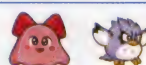
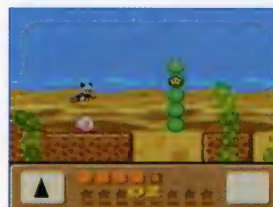
岩肌がむきだしのステージだけど、お花が咲いてたり、きのこもあるんだ。また大切にしてあげようね。

◆このステージでもお花が咲いているね

◆きのこもあるね。踏んづけないように気をつけなきゃ

◆この付近は砲台がたくさんある。さっさと通り抜けよう

◆坂道はストーンのコピー能力で転がり落ちると便利だよ

3-2

仲間キャラ

いよいよ砂漠に突入だ。砂の上は歩きにくいから、クーと一緒に空を飛んで移動すると早いよ。

◆サボテンみたいな敵は通り抜けられるけど、頭のトゲに注意

◆なんかお掃除をしているようだね。手伝えばいいのかな?

◆砂漠の上ではカービィの移動スピードが落ちるんだ

◆この橋の下には、星のかけらなどのアイテムがあるよ

3-3

仲間キャラ

ステージ3恒例のミニゲーム。同じ顔がいくつあったかを当てるんだ。よ〜く画面を見ておこうね。

◆このトゲの付いた壁は奥から手前に迫ってくるから気をつけてね

◆今度は上から落ちてくるぞ。落ちついて通れば大丈夫

◆お待ちかねミニゲーム。指定されたゴルドーの数を当てよう

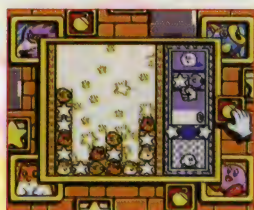
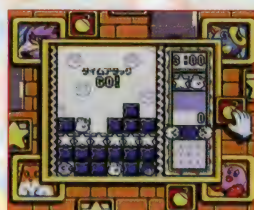
◆火山のような場所。おっかなそうだけど、フワフワ飛べば平気だよ

GB カービィのきらきらきっず

ジャンル PUZ

任天堂 97年1月25日発売 価格:3000円

かんたんルールのパズルゲーム

落ちてくるブロックを使って星をキャッチするパズルゲームなんだ。仲間ブロックには『星のカービィ2』で活躍した、リック、カイン、クーが登場するよ。「ラウンドクリアゲーム」「タイムアタックゲーム」など、4つのゲームモードがあるんだ。GBに対戦ケーブルをつなげば友達と対戦プレイもできる!

◆同じ種類の仲間ブロックで星をはさむと消える、お手軽パズル

◆制限時間内にキャッチした星の数を競うタイムアタックゲーム

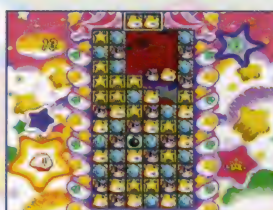
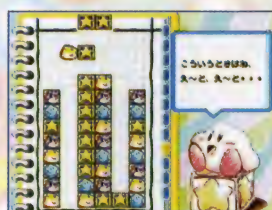
NINTENDO POWER SFC カービィのきらきらきっず

容量:16M SRAM:16K

ジャンル PUZ

任天堂 98年2月1日より好評書き換え中 価格:3000円

遊びやすくなって再登場!

GB版よりパワーアップして帰ってきた『きらきらきっず』。フィールド画面が上方向に3マス増えて爽快な連続消しができるし、ストーリーに沿っておなじみのキャラたちと対戦していく「おはなしモード」が追加されたんだ。

◆4月号で紹介したとおり、フィールド画面がGB版より広く一

◆親切設計で誰でもすぐに楽しめる、カンタンルール

3-4

仲間キャラ

ここも進路がいくつか分かれている。行ったことのない場所があるかもしれない。また来てみよう。

◆幅が狭くてトゲの攻撃を食らいやすい。敵を倒してから進もう

◆ここだけ水中になる。ルートがいくつかあるぞ。

◆中ボスです。ときどき床を掃いて星が出てくるから、それをぶつける

◆ちょっぴり難しいステージが続くので、これは是非取っておこう

3-5

仲間キャラ

岩が落ちたり転がってきたりするけど、逆に急ぎすぎると敵にぶつかっちゃうから、あわてないでね。

◆1upが欲しいけど、トゲのある岩が怖くて取りにくい

◆後ろから岩がゴロゴロ転がってくる。安全な場所に

◆ここには敵が何種類かいるから、コピー能力を身につけておこう

◆チュチュのお友達かな？ なんか寂しそうだけど……

3-6

仲間キャラ

ピラミッド内部は不思議な空間。クリアは難しくないんだけど、ハートスターはどうやって取るの？

◆いよいよピラミッド内部に突入だ！ ガンバレ

◆8方向にそれぞれ部屋があるんだ。このピラミッドの謎とは？

◆上からペルーが舌を伸ばして攻撃してくる

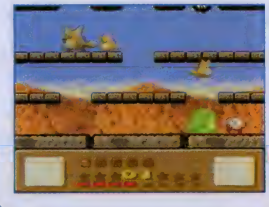
◆ロボットの顔の部分みたいなものがあるね。どうするんだろう？

―レベル3ボス―

ポン&コン

タヌキの親玉ポン&キツネの親玉コンとの戦いだ。でもそれだけじゃなく、上から爆弾が落ちてくるから動きをよく見て安全な場所に移動し、慎重に倒そう。

◆敵の動きは速い。体当たりをくらわないようにかわせ

◆子供のタヌキやキツネを吸い込んで……

◆ポンやコンにぶつけるんだ。戦いは長引きそうだ

●はみだしカービィ● クリアは難しくない『星のカービィ3』。でもハートスターを全部集めるには手応えがある。小さい子供からゲーム上級者まで遊べる秀作。

SFC 星のカービィ3

ジャンル ACT

任天堂　98年3月27日発売　価格：4800円

星のカービィ最新作！

今回レベル3まで紹介している『星のカービィ3』は、『スーパーデラックス』の原色系の画面とはうってかわってパステル調の、ほのぼのとしたものになっている。ゲームシステムは今までの『カービィ』シリーズそのまま。新キャラ「グーイ」の登場で2人同時に遊べるのが最大の特徴なんだ。

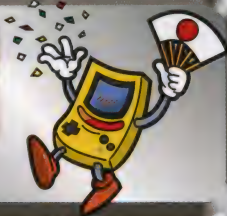
◆雲のあいだに隠れたカービィとグーイ（画面はレベル4）

◆グーイのひょうきんな仕草も魅力的だ（画面はレベル5）

そしてカービィ次回作はN64で登場!!

ミニゲームなどサービス要素満点で僕たちを楽しませてくれた『カービィ』シリーズ。N64版も最高に面白いゲームになるのは確実だ！ 楽しみに待とう!!

SFC&GB情報局

今月は中とじに移動した情報局。いつもより気合いを入れて頑張りますぜ!!

NINTENDO POWER　容量:16M　SRAM:256K

スーパーファミコンウォーズ

ジャンル SLG

任天堂　5月1日より書き換え開始　価格:3000円

スーファミウォーズがで～るぞ!
今度はたっぷり40+α面!!

遊びやすくて奥が深い、大人気戦略シミュレーション『ファミコンウォーズ』が、お手軽さはそのままに、大幅にパワーアップして帰ってきた! 多彩なモードで遊び尽せないほどだ。詳しくは右のページを!

◆タイトル画面。デモも面白いから必見!

指揮官候補生へ　～重要なコマンドを説明～

各コマンドとも、今までのシリーズから大きな変更はなく、しかもゲーム内に「あそびかたの説明」モードがあるから誰でも安心して遊べるぞ。でも、ここで重要なコマンド9つをおさらいしておこう。

◆このモードで一通りの説明をしてくれるから大丈夫

コマンド	説明
生産	ユニットの生産は、自軍の首都と、その周辺2マスまでの占領ポイントで行えるんだ。生産できるユニットの数は最大60まで。
全補	自軍の占領ポイント上にいる全ユニットに、燃料、弾の補給、2台の補充を行う。補給車による燃料と弾の補給も可能だ。
攻撃	敵に攻撃を仕掛けるコマンド。隣接した敵に対する直接攻撃と、2マス以上離れた敵への間接攻撃(敵の反撃を受けない)がある。
占領	首都・工場・港・空港・都市などを占領するコマンド。歩兵と戦闘工兵のみ行え、占領には数が減っていない状態で2日かかる。
合流	同じ種類のユニットを合流させる。敵に攻撃されて数が減ってしまった時に使う。燃料と弾は多い方に。数が10を越えたら切り捨て。
補給	補給車が、隣接したユニットに補給を行うコマンド。全ての地上ユニットと戦闘ヘリ・輸送ヘリに対して補給できる。
処分	不要になったユニットを処分する。燃料切れで動けなくなったユニットや、60ユニットを越えて生産できなくなった時に使う。
終了	その日の自軍の行動を終了させ、相手側の行動に移るコマンド。このゲームは「自軍の行動→敵軍の行動」で1日が過ぎるんだ。
休戦	今のデータを保存するコマンド。カセット内には3つもデータを保存できるから、4人プレイなどのいろんな設定で遊べるんだ。

名将への第一歩　～勝利をつかむまでの流れ～

1 ユニットの生産

◆ゲームがスタートしたら、まずはユニットを生産しよう。歩兵は必須だぞ

2 中立都市を占領

◆歩兵で中立都市を目指して占領し、自軍の収入を増やすんだ

3 敵を撃破しろ

◆中立都市をめぐって敵と戦闘だ。うまく地形効果を利用せよ

4 勢力範囲を拡大

◆間接攻撃の自走砲やロケット砲を配置して敵を寄せ付けないようにする

5 ユニットの補給と補充

◆たまには燃料と弾を補給しないとユニットが使いものにならなくなるぞ。

6 敵の都市を占領

◆こうして敵の収入を減らして自軍の収入を増やすんだ

7 敵を追いつめる

◆生産可能な工場の上に自軍ユニットを置けば相手は生産できなくなる

8 敵の首都を占領

◆これで戦いは見事勝利に終わった。次のマップもこの調子で頑張ろう!

歴戦の勇者たちへ　～索敵モード～

最初の方のマップは簡単だけど、全部のマップをクリアするには相当な実力が必要。それでもまだ簡単すぎるなら、この「索敵モード」をONにして遊ぶといいぞ。今まではマップ全体が見わたせたけど、このモードでは自軍のユニット周囲しか見えなくなり、移動中に敵と遭遇しても、すぐには攻撃出来ないんだ。歩兵を山に配置したり、最前線付近に偵察車を置いて、見わたせる範囲を広げよう。

◆通常モードでは、こうだったのが……

◆このようになる。敵の行動が分からない!

●『スーパーファミコンウォーズ』のここが凄い●

4人対戦ができる！

この『スーパーファミコンウォーズ』最大のお楽しみ要素は、この4人対戦だ。人間4人でも遊べるし、自分1人でコンピューター3人を相手にという遊び方も出来るぞ。名指揮官となって完全勝利を目指せ！

◆この画面でいろんな設定をするんだ

◆三軍入り乱れての大乱戦。この戦いは長引きそうだ

◆各軍の状況も見られる。たまにチェックするといいだろう

同盟関係

ここで同盟を結んだ相手には攻撃が出来なくなるんだ。友達と遊ぶときは、このモードではあえて同盟を結ばずに全て敵対関係にし、口約束での同盟にすると、途中で裏切りがあったりして面白いかもしれないよ。

マップ数が大幅に増えた！

2Pマップ

マップは『ファミコンウォーズ』と同じ15面。レッドスター軍とブルームーン軍の戦いが繰り広げられる。さらに各軍で15面制覇すると追加マップが出る！

◆これがおなじみ「タマタマジマ」。ファミコン版と比べよう

ニュー2Pマップ

今回新しく追加されたマップで、これも15面。グリーンアース軍とイエローコメット軍の戦いだ。「2Pマップ」と同じく15面制覇すると追加マップが出現。

◆新しく加わった2P用マップも15面ある

4Pマップ

4人までが参加できるマップで全10面ある。他と比べてマップがかなり広いから、自軍の周囲だけではなく、常にマップ全体の状況を把握しよう。

◆このモードで一通りの説明をしてくれるから大丈夫

新兵器が仲間入り！

部隊ユニットは大きく分けると「地上」「航空」「海上」の3種類があるんだ。『ファミコンウォーズ』よりもユニットの種類が増え、従来は「戦車A」「戦車B」という名前だったのが「重戦車」「中戦車」「軽戦車」になるなど、分かりやすい名称になったぞ。そこで主な新兵器2種類を紹介しよう。

列車砲

レール上だけしか移動できないけど、地上ユニットを2つ搭載できるし、間接攻撃の威力も極めて高く、しかも遠距離移動も可能な超強力ユニットだぞ。破壊されない限り1台しか生産出来ないのが残念。

◆列車砲は1つしか持てず、このレール上のみ移動可

◆この間接攻撃は脅威。一気に主導権をにぎれる

新型戦車

マップ上にある、中立の「研究所」を占領すると手に入る。地上最強のユニットで、攻撃力・防御力ともに最高だけど爆撃機には弱いんだ。この新型戦車は研究所からしか手に入らないので大切に使おう。

◆これが研究所。敵の研究所を占領してもダメ

◆ホントに強い新型戦車（左）。数が減ったら補充しよう

7人の将軍キャラクター！

プレイヤー、コンピューターとも、最初に特徴のある7人のキャラクターの中から将軍を選ぶんだ。この選んだキャラによってゲームの難易度が調整できるぞ。初心者には軍資金がたっぷりある「ビリーゲーツ」がオススメ。

ヤンデルタ

◆ごくスタンダードな戦略をとる将軍でミスが少なく堅実

ロジェンスキー

◆普通の攻め方をするが、ミスが多くて実力不足かも……

フォンロッソ

◆守るということを知らず、とにかくガンガン攻めてくる

ヘットラー

◆「質より量」で、歩兵や戦闘工兵を山のように生産する

キャロライン

◆どういうわけか非常に運が良く、それが強さになっている

ビリーゲーツ

◆大富豪の息子で、毎ターン高額の軍資金が加算される

ミスターヤマモト

◆不敗の伝説がある名将軍。配下の軍団は無敵の実力を持つ

● スーパーファミコンウォーズ資料集:兵器ユニット編 ●

価　格:生産に必要な金額
特　徴:そのユニットの簡単な特徴だ
主装備:主な攻撃手段。弾数も関係してくる
射　程:そのユニットの攻撃範囲
副装備:マシンガンが装備されていると主装備の弾が切れても威力は弱いが攻撃できる

索　敵:索敵モードで敵ユニットを見られる範囲
弾　数:主装備で攻撃できる回数を表している。この弾は占領ポイントや補給車で補給可能だ
移　動:一度にこの数のマス目だけ移動可能
燃　料:基本的に1マス動くと1燃料を消費する。この燃料が無くなるとユニットは動けなくなる。

歩　兵
価格:1000G
特徴: 最も安価で弱いが占領できる
主装備: なし 射程:–
副装備: マシンガン 索敵:2(山+3)
弾数:– 移動:3 燃料:99

戦闘工兵
価格:3000G
特徴: 歩兵より強く占領も可能
主装備: ロケット砲 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:2(山+3)
弾数: 3 移動:2 燃料:70

重戦車
価格:18000G
特徴: 非常に強いが移動距離は短い
主装備: 戦車砲 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:1
弾数: 8 移動:4 燃料:50

中戦車
価格:12000G
特徴: 性能のバランスが良い
主装備: 戦車砲 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:2
弾数: 10 移動:5 燃料:60

軽戦車
価格:6000G
特徴: 移動距離が長く序盤の主力に
主装備: 戦車砲 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:3
弾数:12 移動:6 燃料:70

偵察車
価格:3500G
特徴: 索敵範囲が広く歩兵にも強い
主装備: なし 射程:–
副装備: マシンガン 索敵:5
弾数:– 移動:8 燃料:80

兵員輸送車
価格:5000G
特徴: 歩兵と戦闘工兵を搭載できる
主装備: なし 射程:–
副装備: マシンガン 索敵:1
弾数:– 移動:6 燃料:70

新型戦車
価格:生産不可
特徴: 幻の戦車で地上最強ユニット
主装備: 戦車砲 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:2
弾数:12 移動:6 燃料:80

補給車
価格:4000G
特徴: 隣接兵器に燃料と弾を補給
主装備: なし 射程:–
副装備: マシンガン 索敵:1
弾数:– 移動:8 燃料:60

自走砲
価格:7000G
特徴: お手頃な間接攻撃ユニット
主装備: カノン砲 射程:2〜3
副装備: なし 索敵:1
弾数:10 移動:4 燃料:50

ロケット砲
価格:15000G
特徴: 強力な遠距離攻撃ができる
主装備: ロケット砲 射程:3〜5
副装備: 索敵:1
弾数:6 移動:4 燃料:50

列車砲
価格:30000G
特徴: 無敵の攻撃で兵器搭載も可能
主装備: カノン砲 射程:2〜6
副装備:マシンガン 索敵:1
弾数:16 移動:15 燃料:99

対空自走砲
価格:6500G
特徴: 安価な対空専用のユニット
主装備: 高射砲 射程:2〜3
副装備: なし 索敵:1
弾数:10 移動:4 燃料:50

対空戦車
価格:8000G
特徴: 射程は短いが対陸にも攻撃可
主装備: バルカン砲 射程:1
副装備: なし 索敵:2
弾数:14 移動:6 燃料:60

対空ミサイル
価格:13000G
特徴: 対空攻撃はこれにおまかせ
主装備: 対空ミサイル 射程:3〜5
副装備: なし 索敵:1
弾数:6 移動:4 燃料:50

戦闘機
価格:20000G
特徴: 空では無敵も地上攻撃不可
主装備: 対空ミサイル 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:2
弾数:10 移動:9 燃料:99

爆撃機
価格:22000G
特徴: 陸上攻撃のスペシャリスト
主装備: 爆弾 射程:1
副装備: なし 索敵:2
弾数:16 移動:7 燃料:99

攻撃機
価格:26000G
特徴: 対地対空ともに強さを発揮
主装備: 汎用ミサイル 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:2
弾数:6 移動:8 燃料:99

戦闘ヘリ
価格:8500G
特徴: 安価で地上への攻撃が強力
主装備: 対地ミサイル 射程:1
副装備: マシンガン 索敵:3
弾数:6 移動:6 燃料:80

輸送ヘリ
価格:5500G
特徴: 歩兵と戦闘工兵の輸送専用機
主装備: なし 射程:–
副装備: なし 索敵:2
弾数:– 移動:6 燃料:80

戦　艦
価格:35000G
特徴: 海の要塞でオールマイティー
主装備: カノン砲 射程:2〜6
副装備: マシンガン 索敵:3
弾数:18 移動:5 燃料:99

護衛艦
価格:22000G
特徴: 対潜水艦の専門ユニット
主装備: 対潜ミサイル 射程:1
副装備: なし 索敵:5
弾数:10 移動:6 燃料:99

輸送船
価格:16500G
特徴: ユニットを2つ搭載できる
主装備: なし 射程:–
副装備: なし 索敵:1
弾数:– 移動:5 燃料:99

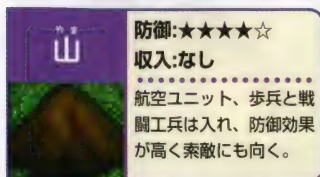
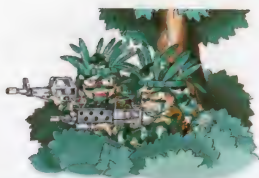
潜水艦
価格:24000G
特徴: 戦艦に対して圧倒的な強さ
主装備: 魚雷 射程:1
副装備: なし 索敵:3
弾数:6 移動:4 燃料:99

● スーパーファミコンウォーズ資料集：地形編 ●

平地
防御:★☆☆☆☆
収入:なし

基本となる地形で動きやすいが、防御力が低くて守りにもあまり向かない

川
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

タイヤ・キャタピラタイプの兵器ユニットは入ることができない。

山
防御:★★★★☆
収入:なし

航空ユニット、歩兵と戦闘工兵は入れ、防御効果が高く索敵にも向く。

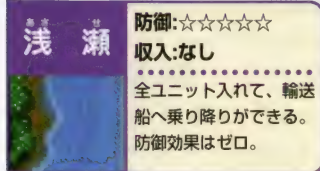
森
防御:★★☆☆☆
収入:なし

タイヤタイプは入れないが、防御効果もなかなか高く守備に便利。

海
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

海上・航空ユニットだけが移動できる。防御には全く適さない。

湖
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

陸地の中にあるので船は入れず、航空ユニットだけが移動できる。

浅瀬
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

全ユニット入れて、輸送船へ乗り降りができる。防御効果はゼロ。

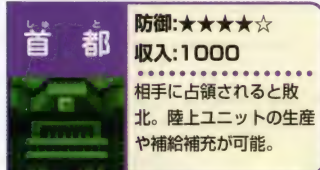
道路
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

最も移動しやすい地形だけど、防御力が無い。相手の攻撃に注意。

橋
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

ここも移動しやすいが防御力はナシ。重戦車などでふさぐと便利。

都市
防御:★★★☆☆
収入:1000

占領すると1000Gの収入で、陸上ユニットの補給と補充ができる。

首都
防御:★★★★☆
収入:1000

相手に占領されると敗北。陸上ユニットの生産や補給補充が可能。

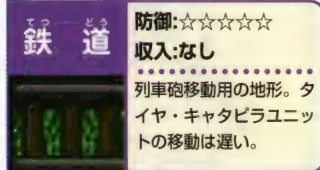
工場
防御:★★★☆☆
収入:1000

陸上ユニットの補給・補充ができる。自軍の首都周辺なら生産も。

空港
防御:★★★☆☆
収入:1000

空港都市。航空ユニットの補給・補充、自軍首都周辺なら生産も。

港
防御:★★★☆☆
収入:1000

港を持つ都市。首都周辺は海上ユニットの生産・補給・補充を。

鉄道
防御:☆☆☆☆☆
収入:なし

列車砲移動用の地形。タイヤ・キャタピラユニットの移動は遅い。

鉄道駅
防御:★★★☆☆
収入:1000

駅を持つ都市で列車砲の補充と補給に。自軍首都周囲なら生産も。

要塞
防御:★★★★★
収入:なし

最大の防御力を持つ防御上の拠点。強力なユニットを置くといい。

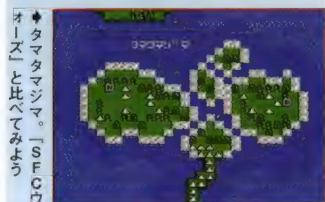
研究所
防御:★★★☆☆
収入:1000

機能は都市と同じだが、中立の時に占領すると新型戦車が手に入る。

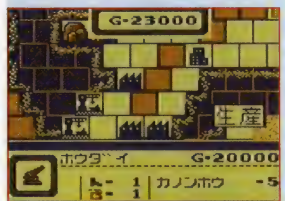
● SFC&GB情報局恒例!! 過去のシリーズを振り返ってみよう ●

ファミコンウォーズ
1988年8月12日発売5500円　任天堂

難しいというイメージがあった戦略シミュレーションが、誰でも遊べる簡単さで、たちまち大人気に。TVCMも印象的だったよね。

◆色数は少ないけど、ハッキリと見やすい画面だね

◆タマタマジマ。「SFCウォーズ」と比べてみよう

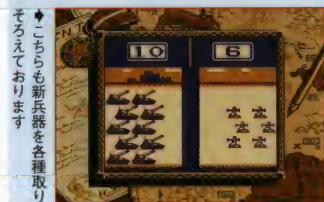
ゲームボーイウォーズ
1991年5月21日発売　3500円　任天堂

今度はゲームボーイでいつでも遊べるようになり、こちらも大好評に。交代交代だがゲームボーイ1台で友達との対戦プレイもできた。

◆兵器ユニットもいくつか増え、索敵モードもある

◆ちょっぴりこの時間が長いのは残念

ゲームボーイウォーズターボ
1997年6月27日発売　4200円　ハドソン

「ターボ」の名前のとおり、コンピューターの思考時間が大幅に短縮されて快適に遊べるようになったんだ。マップは新作だぞ。

◆システムは今まで通りの遊びやすさだ

◆こちらも新兵器を各種取りそろえております

ファミコンとは

1983年7月15日に任天堂より14800円で発売。1985年『スーパーマリオブラザーズ』の世界的ヒットで大ブームに。国内で1904万台も普及した(H9.9.30現在)。

◆大ブームになった初代ファミコン。今も持っている人も多いハズ

◆こちらはニューファミコン。AV端子に接続できるがマイクは無い

SFC

ロックマン&フォルテ

ジャンル ACT

カプコン　4月24日発売予定　価格:5800円

いよいよ発売直前! ストーリー紹介

西暦20XX年…世界の大都市上空に突如出現した雲によって、通信機能が全て遮断されてしまった。この混乱に乗じて、ロボット工学の研究所が襲われてデータが盗まれた。ロボット主権の世界を作るために世界征服をたくらむキングのしわざだ! 研究成果が盗まれて激怒したDr.ワイリーも一時的にライト博士に協力することを約束し、フォルテを向かわせた。ロックマンとフォルテの新たな戦いが始まる!

これが主人公キャラクター!

ロックマン

心優しい家庭用ロボット「ロック」は平和を守るため、生みの親のライト博士に頼んで戦闘用ロボット「ロックマン」に改造してもらった。ため撃ちとスライディングができる。

フォルテ

自分の手でロックマンを倒すことを望んでいるが、世界最強を名乗るキングを倒すため、今回はロックマンと手を結んだ。8方向ショット、ダッシュ、2段ジャンプができる。

ボスキャラクター8体を大紹介!

ダイナモマン

発電所に見学に来た子供たちを案内するために働いていたが、キングに強力な発電機を組み込まれ、周りに電気をまき散らすようになった。

コールドマン

恐竜DNAサンプルの冷凍保存用冷蔵庫をキングが改造した守衛ロボット。あらゆる物を瞬時に冷凍することができるが動きは鈍い。

グランドマン

キングが開発した遺跡発掘用のロボットで、最もパワーがあり、掘り始めたら命令があるまで掘り続ける。発見物をコレクションしている?

パイレーツマン

貨物船を襲撃するために作られた海賊ロボットで任務のためには手段を選ばない。貨物が盗まれる事件が多発しているのは彼のせい?

バーナーマン

自然を焼き尽くすように命令された環境破壊ロボット。1日1つジャングルを焼かないと自爆装置が働くというキングのウソを信じている。

マジックマン

キング軍の慰安サーカス団の一員だったが、志願してキング軍に加わった。あたりかまわず得意のトランプ手品を披露しようとするらしい。

テングマン

台風を人工的に作り出す実験用ロボットだったが、Dr.ワイリーが戦闘用ロボットに改造した。ロックマンに雪辱するためキング軍に志願。

アストロマン

キングが博物館から奪ったデータをもとに復元し、攻撃的にされたロボット。恥ずかしがりやの性格なのでどこかに隠れてしまうらしい。

もんすたあ★レース
ジャンル RPG
光栄　3月6日より好評発売中　価格:3980円

品切れ続出の大人気!

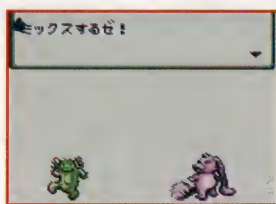
先月号でもお伝えした『もんすたあ★レース』。分かりやすいゲームシステムと、楽しく奥が深い内容で、発売以来お店でほとんど見かけないほどよく売れているんだ。その魅力をもう少し探ってみよう。

モンスターをコレクション

↑モンスターが隠れている！レースに勝てば手に入るぞ

↑この「アルバム」を完成させるのも目的の1つだ

モンスターをミックス

ミックスとは、2匹のモンスターを使って、新しい1匹を作り出すことなんだ。友達のものと通信ミックスすることも出来るぞ。このミックスや通信ミックスでしか生まれないモンスターもいるらしい!!

↑試しにこの2匹をミックスしてみると…

↑こんなモンスターが誕生した！かわいらしいね

熱闘 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
ジャンル ACT
タカラ　3月27日より好評発売中　価格:3980円

GBでも格闘ゲームは楽しい!!

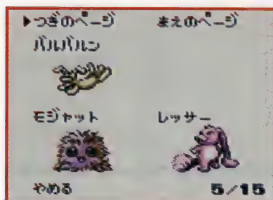
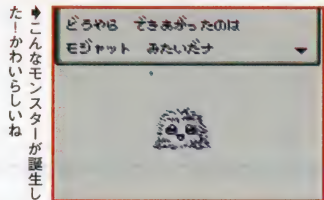
業務用の雰囲気をうまく再現していることで定評のある「熱闘」シリーズの最新作だ。グラフィックが綺麗で、コマンド入力も簡略化されているし、操作感が抜群。GBソフトとは思えない出来だぞ。スーパーマリオクラブでもオススメされたほどの内容をとくとご覧あれ!

↑ライン移動もきっちり再現されている

攻撃ボタンは押してる長さによって強弱が変化し、ライン移動もAB同時押しで可能だ。超必殺技や潜在能力のコマンドが簡単になって、誰でも爽快感を味わえるんだ。さらに、隠しコマンドを入れることによって、おなじみの「あいつ」が使えるようになるらしいぞ!

↑使えるキャラクターは、この12人+αだ

↑このような演出もいろいろあるんだ

↑超必殺技が簡単に出せるのはウレシイ限り

パズルボブルGB
ジャンル PUZ
タイトー　4月10日より好評発売中　価格:3500円

大好評パズルゲームだ

家庭用ゲーム機各種や、業務用で幅広い人気を得た、『パズルボブル』がGBでも遊べるようになった。ルールはカンタンで、同じ種類のバブルを3つ以上くっつければ消えるんだ。モードは3種類あり、ステージクリア型の「ひとりでパズル」、コンピューターと対戦する「ひとりで対戦」、最速ステージクリアを追求する「タイムアタック」がある。3段階のレベル設定が出来るから気軽に楽しめるぞ。

↑対戦では一度に多く消すと相手にバブルを送れる

↑天井にくっついてるバブルを消せば一気にクリア

↑最初はバブルの飛ぶ先を示すガイドが出るから安心

↑もたもたしてると、こんな風に天井が迫ってくる

いつでも! にゃんとワンダフル
ジャンル SLG
バンプレスト　6月発売予定　価格:3980円

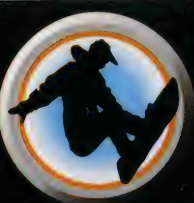
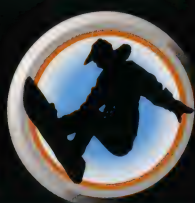
ゲームボーイでペットを飼おう

『にゃんとワンダフル』の犬や猫が可愛らしくデフォルメされて発売だ! 通信ケーブルを使えば、友達の育てたペットとブリードさせたり、ミニゲームで競争することも出来るんだ。これは発売が楽しみだ!

↑つねにペットの健康状態に気をつけなくちゃね

↑最初に選べるのは、この6種類。成長パターンもあるよ

↑操作は上のアイコンで行うんだ。エサをあげてみよう

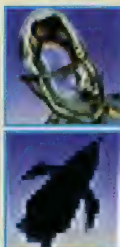
↑ペットをうまく育てて、勲章をもらおう！

64ドリーム誌上
スノーボーディング大会王座決定!

➡誌上大会は、任天堂の「テン・エイティスノーボーディング」で行われたのだ

2月29日に発売された『テン・エイティ』の発売から約1カ月、3月末日の〆切までに285通のものエントリーがあった。64ドリーム5月号が発売されるまでは、タイムアタックでは「ディオン・ブラスター」+「タホー155」の組み合わせが、トリックアタックでは「リッキー・ウィンターボーン」+「B-ライン149」の組み合わせが最多だったが、隠しボーダーのドリテクが掲載された5月号発売後は「メタルボーダー」+「ペンギンボード」が圧倒的多数をしめる結果となった。大会は3部門にわけて行われたが、なんと神奈川県の坂井直人さんが3部門制覇で見事に優勝、キングオブボーダーに輝いた。勝因は、各エアごとに5000～8000点のボーナスを確実にゲットしたことだろう。優勝の坂井さんにはトロフィーを、2位から3位のかたにはメダルを、それぞれ名前を刻印してお送りします。

タイムアタックモード

クリスタルレイク勝負
最速王　坂井直人さん

1'02"63

➡キャラ　メタルボーダー

➡ボード　ペンギンボード

順位	氏名(年齢)	タイム	キャラ	ボード
優勝	神奈川県　坂井　直人 (17)	1'02"63	メタルボーダー	ペンギンボード
2	神奈川県　平山　徹 (15)	1'02"70	メタルボーダー	ペンギンボード
2	千葉県　樫本　晋 (13)	1'02"70	メタルボーダー	ペンギンボード
4	大阪府　中島　宏行 (21)	1'02"72	メタルボーダー	ペンギンボード
5	兵庫県　西口　竜也 (13)	1'02"73	メタルボーダー	ペンギンボード
6	茨城県　J･アロンアルファ (15)	1'02"76	メタルボーダー	ペンギンボード
6	山口県　半野　悟 (15)	1'02"76	メタルボーダー	ペンギンボード
6	神奈川県　村瀬　誠 (15)	1'02"76	メタルボーダー	ペンギンボード
6	長野県　田中　誉士 (23)	1'02"76	メタルボーダー	ペンギンボード
6	大阪府　水田　淳	1'02"76	メタルボーダー	ペンギンボード

トリックアタックモード

ハーフパイプ勝負
エア王　坂井直人さん

135738pt.

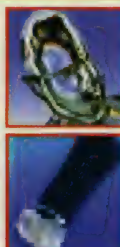
➡キャラ　クリスタルボーダー

➡ボード　ペンギンボード

順位	氏名(年齢)	スコア	キャラ	ボード
優勝	神奈川県　坂井　直人 (17)	135738	クリスタルボーダー	ペンギンボード
2	神奈川県　飯野　統 (20)	131211	ディオン・ブラスター	タホー155
3	長崎県　長峰　悠介 (16)	116876	R・ウィンターボーン	タホー151
4	茨城県　J･アロンアルファ (15)	114048	クリスタルボーダー	タホー155
5	神奈川県　高瀬　友基 (15)	112479	R・ウィンターボーン	タホー151
6	広島県　上岡　敬太 (17)	107954	速水　あかり	タホー151
7	埼玉県　増田　義孝 (15)	105831	木町　剣介	スカウト156
8	宮城県　中川　秀人 (21)	104823	クリスタルボーダー	B-ライン154
9	和歌山県　神田　尚 (14)	104323	R・ウィンターボーン	ペンギンボード
10	兵庫県　朝島　皇樹 (17)	103159	クリスタルボーダー	B-ライン149

コンテストモード

総合得点勝負
グランドチャンプ　坂井直人さん

461991pt.

➡キャラ　メタルボーダー

➡ボード　メルロット147

順位	氏名(年齢)	スコア	キャラ	ボード
優勝	神奈川県　坂井　直人 (17)	461991	メタルボーダー	メルロット147
2	茨城県　J・アロンアルファ (15)	253524	クリスタルボーダー	タホー155
2	北海道　及川　高広 (15)	237420	R・ウィンターボーン	メルロット147
4	兵庫県　朝島　皇樹 (17)	234444	クリスタルボーダー	B-ライン149
5	広島県　上岡　敬太 (17)	232312	クリスタルボーダー	タホー151
6	東京都　田中　弘庸 (14)	226956	ロブ・ヘイウッド	B-ライン149
7	神奈川県　松永　有史 (18)	221915	R・ウィンターボーン	B-ライン149
8	青森県　にご (17)	197053	R・ウィンターボーン	B-ライン149
9	北海道　水野　伸博 (17)	196133	木町　剣介	―
10	京都府　山室　憲広 (12)	195747	メタルボーダー	タホー155

ドリーム読者が編集部にやってきた！

N64フォーラムLIVE '98

まだ桜もつぼみの3月某日、東京・九段の64ドリーム編集部にファッションや年齢がバラバラの怪しげな6人組が来訪しました。彼らの目的は64ドリームに苦情を…、いやいや、座談会に出席するためだったのです。64ドリーム創刊以来初の試み、はたしてうまくいきますことやら。

●座談会出席者●

渡辺健一さん
N64ソフトに対する深い愛情をお持ちのイラストレーター。ゲーム分析力は冷静かつとても鋭い。千葉県柏市在住の37歳。

大渕豊さん
日本のゲーム情報を海外で紹介するネットワーカー。国内のみならず海外のN64の情勢にも造詣が深い。神奈川県座間市在住の30歳。

小坂有紀さん
女性コミック編集者を経て、現在はDTP（パソコン編集）の勉強中。『ドラゴンクエストIV』がキッカケでゲームにハマる。東京都新宿区在住の28歳。

大坂卓実さん
出席者のなかでただ1人N64を持っていないのにもかかわらず、座談会に参加した大胆不敵なフリーライター。東京都世田谷区在住の19歳。

太田宏佑さん
将来はとりあえず大学理工学部にいき、卒業後は公務員になるのが希望の花の高校生。東京都世田谷区在住の17歳。

風野鈴等さん
ご存じ「マリオ親衛隊」の常連さん。この4月から高校生になるため、長い春休みを利用して遠隔地からわざわざ参加。岐阜県本巣郡在住の15歳。

◆64ドリーム編集部で記念写真を撮ったのだ。前列左から、大渕さん、小坂さん、風野さん、後列左から、太田くん、大坂さん、司会の左尾編集長、渡辺さん。後ろのいちばんデカい男がゲーマー・アンドレ（彼は座談会の後の飲み会だけに参加）。背後の窓には創刊準備号から最新号まで、64ドリームの表紙が貼ってあるのだ

まずは編集部をご案内。読者ご一行のみなさんは、64ドリームがどうやってパソコンで編集されるのか、カンタンな説明を受けたあと、座談会に突入したのでした。

── 編集部にいらした感想はいかがですか？

風野 思ったよりも汚かったですね（笑）。もうちょっとキレイかと。机の上なんかごちゃごちゃしてたり…

大渕 でも、どこの編集部でも同じでしょう。

── 弁護していただいて感謝です（笑）

大坂 ところで、僕ははっきり言って、64ドリームって3号目までは早く消えてしまう運命にあると思っていたんですよね（笑）。

── ごめんなさいね、消えてしまわなくて（笑）。

大坂 いや、でも、4号目、5号目と見ていくうちに、だんだん面白くなってるなあって感じられるようになったんです。読者ページというか、読者の扱い方がだんだんうまくなってきているなあって印象を受けてるんですけど。読者に対してどんなスタンスをとっているかお聞きしたいですね。

── やはり、読者のみなさんから教えられてることが大きいと思います。雑誌って本来、「こんな情報をわれわれは知ってるんだ」みたいな感じで一方的に情報を流すケースが多いと思うんですが、実際は読者のほうが先に情報を知ってることもあると思うんですね。例えば「教えて本郷さん」のページを作っていて、かなりの質問が読者の方から送られてくるんですが、「へえー、こんな質問があるんだ。オレもわかんないし、じゃあ本郷さんに聞いてみよう」みたいな感じになるんです。

大坂 読者のほうが言いたいことをズバリついてくるってことなんですか？

── 人間ひとりで考えつくことって限界がありますよね。これは編集部員が何人か集まっても同じことだと思うんです。で、それが偏った考えをすることもあるでしょうし、そのへんのバランスをとるという意味でも、読者のみなさんの意見はしっかり聞いておこうと。ですから読者ハガキは毎日読んでいますし、より多くの声を聞きたいということで切手不要にしているわけです。

渡辺 64ドリームの年齢層というのは？

── 任天堂のゲームと同じくファミリー層をターゲットにしています。ファミコン世代と呼ばれた人たちもお父さん、お母さんになってきていますし、「子どもと一緒にN64やろう」みたいな家庭が増えてきていると思うんですね。ですから、ある年齢層だけに特化して雑誌づくりをしているわけではないんですが、やはり10歳から15歳までの人たちが読者の半数を占めていますね。

【ハミダシフォーラム❶】この座談会はニフティの「気ままに任天堂フォーラム」で参加者の大渕さんが「編集部へ行こう」と呼びかけて実現しました。平日の昼間に実施したために、会社や学校の都合で参加できなかった人もいました。ごめんなさい。

【お知らせ】先月号で告知しましたが、座談会のため「N64教室」「ゲームストリートジャーナル」「タム電」は休載しました。次号では掲載する予定ですので、お楽しみに。

最高齢は確か64歳で下は2歳…、とても達筆な赤ちゃんなんですが（笑）、読者層は広いと実感しています。

このあと、編集スケジュールなどについて質問が出ましたが、誌面の都合で省略。テーマはいよいよN64の現状へ。

大坂　はっきり言ってN64の現状はマズイと思います。ウチの親なんかはゲームのことをまったく知らないんですが、それでも「N64って売れていないよね」みたいなことを言うわけです。そういう一般的な印象が悪いという現状はやはりマズイでしょう。日本人ってイメージがいったんできてしまうと抜けないじゃないですか。それが問題だと思いますよ。

大渕　そうですよね。スペースワールドで列を作って待っていると、子ども連れの親父さんが「任天堂って危ないんじゃなかったのか？」みたいなことを言ってるわけです。やはり普通の親くらいの年代の人たちにとっては「任天堂っていうのは危ない」というイメージばかり先行していて、だからスペースワールドであれだけの行列ができていることに驚いたというのはあると思うんです。

大坂　N64ユーザーは結構いると思うんですよ。知り合いにも多いですしね。でも「N64が売れていない」というイメージばかりが先行してしまってるっていうのはありますよね。そこを何とかしなければいけない！

大渕　うん。宮本さんの言う"待ち"に入ってる人たちが結構いるんじゃないですかね。いま、お店に行けばそこそこ遊べるものがあるのに、なんとなく「N64って"待ち"なんじゃないの？」みたいな空気におおわれているように思いますね。

小坂　私は任天堂から発売されているいまのゲームを楽しんでやっているんで、自分的にはぜんぜん問題ないんです。ただ、家から一歩外に出ると肩身が狭いというか、N64のゲームがこんなに面白いんだよって話したくても話す相手がいない（笑）。ムリヤリ家に連れてきてコントローラを握らせて、そこからでないと話が進まないというところがあるんですね。でも、自分の中で「N64がマズイ」って思ったのは一昨年の年末にPSがものすごく売れて、あの時期、「なんで私が任天堂のことで焦んなきゃあいけないんだろう」って思うくらい焦ってしまったんです。で、そのあと「ドラクエショック」が起きて開き直っちゃったんですね。「いいよ、もともと私は任天堂のゲームをやりたくてN64を買ったんだから」って。

太田　僕の高校ではゲームをやらない人が増えてきているんです。僕らの世代は幼稚園とか小学生くらいのときにファミコンで始めて、そのあとスーファミで遊ぶようになって、スーファミが失速していった頃に「ゲームは卒業だ！」みたいなことになって、N64に移行しないままに終わっちゃったっていう人が結構いるんですよ。ゲームをとことんやってる人は少ないですね。ゲーセン野郎はいるようですけど。

――　ゲームを卒業した人たちはいま何を？

太田　何やってんでしょうね（笑）。受験とかあるし…、あんまりゲームもやってらんないし。ゲームを一生懸命やってるのは少数派でしょうね。「レベルを高くして、それで喜んで…、そういうのって虚しくないか？」みたいに言ってくる奴もいますし…。

風野　私の場合、どちらかというと周りを巻き込むタイプなんですよね。友達と人気ゲームの話をよくするんですけど、私の場合は「これいいよ！」って勧めて、それで遊んでもらうんです。まあ、そのおかげでN64ユーザーが3人ほど増えましたけど（笑）。

大渕　N64ユーザーのカガミですねえ（笑）。

身近にN64のことを語り合える仲間が少ない、というのは現実のようです。N64が大きく普及しない、その原因はどんなところにあるんでしょうか？

大渕　日本の、任天堂以外のメーカーがもっとがんばんなきゃいけないと思いますよね。それと、任天堂のゲームにしても『テン・エイティ』がデモプレイできますけど、一見さんがパッと見て、「あっ、スゴイ！」って思ってもらえるかといえば、店頭では難しいですよね。

渡辺　N64のソフトはゲームの質を変えたと思うんですよ。変えたんですけど、逆にいまやゲームの主流になっているPSのほうから入ってきにくいというのはあるんでしょうね。何本プレイしていてもN64の本質的な面白さをわかっていないっていう人が多いと思いますね。

大渕　面白さを伝えづらい、わかりづらいというのは何となくわかりますよね。

渡辺　あと、アナログコントローラの魅力がわからない人が多いですよね。本当はスーパーファミコンからそのままの勢いで、N64がメインになっていればアナログ（文化）も普及できたかなあと思うんですけどね。

大渕　結局、スーパーファミコン的なゲームとN64的なゲームって違うじゃないですか。

渡辺　その違いを乗り越えるためにスーパーファミコンの流れを利用できればよかったんです。でも、PSの普及について読み違えたということでしょうね。主流があっち側に行ってしまったということが…。

大渕　でも、それが任天堂に見えていなかったとすれば間抜けな感じがしますよね。それに64DDのほうに行くにしても、任天堂の言う面白さっていうのは、ある意味いまの市場を見たらスキマ産業的な感じですよね。でもそのスキマのほうが潜在的には大きいんじゃないかって気がするんですけど、それが果たして認知されるかについてはまた別の話になるかと思うんですが。

大坂　64DDについては、ソフトのアイディアなんかを雑誌なんかで読むと面白そうなんですが、それを一般ユーザーに伝えるとなると、実際は伝えづらいというのが問題じゃないでしょうか。

N64のすごさ、面白さがユーザーにうまく伝わっていないと指摘する読者のみなさん。では、任天堂にどんなことをのぞみますか？

大渕　がんばってゲームを作ってください（笑）。

渡辺　僕はN64と64DDの一体型を出して欲しいんですけどね。まあ、それがムリにしてもセット販売はすべきだと思います。

――　でも、すでにN64を持っている人たちには何のメリットもないわけで…。本体を値下げしただけでもかなりの反響がありましたからね。

渡辺　つねにゲーム業界って先に買った人がソンをするようになっていて、それは気にしてもしょうがない、とメーカー側は思うんじゃないでしょうかね。

大渕　でも任天堂はそのへんをケアしようとしているんでしょ。

渡辺　だから、セット販売というか、パッケージを一緒にして売れればいいと思うんですよ。

――　大きく普及させるためにはそうするしかないと。

大渕　だってそうですよ。接続を自分でするって面倒くさいですもん。要するにゲームを買う人にとってハードなんて何でもいいんですよ。正直な話、○○という面白いゲームがあるんで、これを買ってくれば遊べますよっていうときに、ディスクであろうがCD-ROMであろうが面白ければとにかくいいんだから。で、64DDで面白いゲームがあるけどどうやって遊ぶの？って聞かれたときに、N64を買って、64DDにつなげて、ゲームボーイまでつないで…、なんてことになるとやっぱり面倒臭いんですよね。

風野　私が任天堂にのぞむのは…、絶対ムリな話でしょうけど、N64ってやっぱりやらないと面白さがわからないから、体験版が欲しいというのはありますね。

大渕　アメリカの一部の店なんかでは電池のいらない、コントローラと一体型の振動パックを出しているんですね。つまり店頭で振動パックの体験ができるようになっ

風野さんに「汚い！」との指摘を受けた中北副編の机。確かにこいつは汚い。仲間としても恥ずかしいくらいだ。でも、このばっちい机の上から「毎月新聞」のニュース記事が発信されていくのだ

ていまして、そのようなことは日本でもやって欲しいですよね。大した金額じゃないと思うし。それに、これもアメリカの話なんですが、バスをしたててテレビ局やラジオ局などを回って新作ゲームをさわってもらうようなツアーもやってるそうです。実際にさわってみて、N64はやっぱり面白いってことになるんですね。

小坂　私は、誰もが最後までぜったい行けるゲームを作ってほしいんです。RPGはそうだから売れたって話もあるんですけど。実はこんな場所で言うのも恥ずかしいんですが、N64のゲームをほとんどクリアしていないんです。なぜかっていうとヘタなだけなんですけど(笑)。でも、やってて楽しいんです。『マリオ64』なんかでも、気が向いたらスターを取りに行くという感じで(笑)。「あら、行ったことのない場所がこんなところにあった」「マリオの新しいアクションが今日できるようになった」なんて、私にとってクリアは必要ないんです。つまり、N64のゲームって本当はクリアを必要としていないのに、みんなはクリアする必要があると思っていて、しかも難易度が高そうだということで手を出しかねているところがあるんじゃないかと思うんです。

大渕　それはきっとN64の本質ですよね。さわっている間がとても楽しいっていうことですよね。

任天堂にはもっと言いたいことがあるのでしょうが、出席者のみなさんはやさしい方ばかり。そこで、好きなN64ソフトについて聞いてみました。

小坂　いちばん好きなのは…『ブラストドーザー』なんです(笑)。でも、オイスター港とダイヤモンド砂漠はクリヤーできませんでした。もともとアクションパズルみたいなゲームが好きなんですよ。ヘタなんですけど(笑)。でもこのソフトは本当に中毒性がありましたね。その時期、私がどんな仕事をしていたか思い出せないくらい(笑)。ただ、欠点は他者に勧めづらいところでしょうね。「難しいでしょう?」って聞かれると「うん、難しい」って答えるし。なかなか好きな人が限られるゲームかなと思いますね。それに対して『マリオカート64』はいちばん長く遊んでいるソフトですね。いまだに、マリオグランプリを毎日最低2カップやっていますからね(笑)。

太田　僕も『マリオカート64』がいちばん好きですね。ミニターボをかけるときの煙の色が変わっていくのが快感なんですよ。意味もなく直線コースでやったりとか(笑)。友達が来たときや兄弟といっしょにもやっていますね。とくに4人でやると燃えますね。コウラを当てただの、当てないだのって(笑)。N64は最初から4つコントローラがささるようになっているのがいいと思います。

風野　私は1本を選ぶとなると苦しいですね。それでもと言われると『パイロットウイングス』。空を自由に飛べるのが魅力ですよね。それに他のゲームと違って、N64では細かなところまで調整できるのがいいと思います。

大坂　私は…すみません! 実はN64を持っていません(笑)。お金がたくさんあったらすぐにでも買ってるんですが(笑)。だけど、いろんな友達の家でやっていますので、意見は言えます。やっぱり『マリオ64』がいいですね。いろんなことが自由にできるっていうのが。高いところから落っこちるとき、本気でこわいですよね。高いところ、あんまり好きじゃないんで(笑)。うわー、ホントに落っこちてる! こわーって。あと、『マリオカート64』の対戦も面白かったですね。

大渕　うーん、1本選ぶって難しいですね。『パイロットウイングス』は実にN64的だなって思うんですけど。N64的なゲームが好きなんで、やっぱり『スーパーマリオ64』ですかね。N64でスゴイなあって思うのは、物理的な部分で質量感とか感じられる…『パイロットウイングス』でも風が動いていますよね。あーいう感じがプロジェクトリアリティ*なんだなあと。他のゲーム機でもよく3D空間を作ってあるんですけど、どうも張りぼて的な感じを受けるんです。でも、『マリオ64』なんかだと重さがそこに存在するように思えるんですね。それが見た目にマンガっぽくっても、なんかすごく存在感があるなあと。

渡辺　大渕さんがおっしゃったことに近いんですが、やっぱり3Dの箱庭感というか、シミュレーター系が好きなんですよ。その中をアナログで探検できるというのがN64の好きなところなんで。『ブラストドーザー』とか『マリオカート』とかも好きなんですけど、それより同じ箱庭でも主観っぽいシミュレーターということで『パイロットウイングス』を、それに『テュロック』も高く評価したいですね。このソフトはいちばんN64のシステムをうまく使ったゲームじゃないかと思うんですね。それから人にいちばん勧められるというソフトは『ゴールデンアイ』ですね。

やっぱり好きなゲームの話になるとみなさんの表情は輝きますね。では、これから期待するN64ソフトは何でしょう?

小坂　何もわかっていなくって、いまから期待してもしょうがないなと思いつつ、私は『キャベツ』なんです。先ほど、誰でも最後まで行けるソフトを作ってほしいと言ったのは、わりに『キャベツ』がそういう役割をしてくれるんじゃないかと期待をもってる部分もあるんです。で、できればゲームボーイで持ち歩けるようにしてほしいですよね。やっぱりそういうのは人に見せびらかさないと意味がないと思うので(笑)。

太田　僕は『マリオRPG2』に期待してます。スーファミ版はたまたま店頭で見かけて衝動買いをしたんですが、これがめちゃくちゃ面白くて(笑)。「おー、屋根の上を飛べるよ」って。いつもRPGをやってると、「これくらいの段差はジャンプできるじゃないか、ふつう(笑)」なんて思うんですけど、それが実際に実行できるのが好きです。あのような快感をもう一度味わいたいですね。

風野　私は、もともとは『MOTHER』の大ファンなんで、『MOTHER3』でまた感動したいなというのがありますね。

◆座談会は編集部の隣の会議室で行われた。出席者の机の上には紙コップのウーロン茶だけ。出席者の何人かは「菓子くらい出せよ!」と思っただろうし、ほかの数人も「やっぱり苦労してんのね」と同情の念を抱いたであろう

──　N64の『MOTHER3』はこれまでのシリーズとはぜんぜん雰囲気が変わりましたけど…。

風野　それはそれでまた別の楽しみがあっていいなと思います

大坂　僕は『オウガバトル』の続編ですね。前作でも発売日にしっかり買って、思いっきりハマりましたからね。とにかくN64で出してほしいです。出たら本体と一緒に発売日に買います!(笑)

大渕　僕はどのゲームもそれぞれに期待のレベルというのがあって、期待が小さくても遊んで面白ければ評価は高くなるわけで…、もちろん『ゼルダ』も楽しみだし。日本で出るかわかんないですけど『テュロック』の続編も楽しみですね。それに『スーパーマリオ64-2』。これは果たしてどんなカタチでいつごろ出てくるのかわかりませんけど、前作のバージョンアップ版になるのか、それともまったく違う切り口のゲームになるのか、そのへんが楽しみですよね。やっぱり『マリオ』と『ゼルダ』は宮本作品の根幹ですからね。

渡辺　ぼくも『ゼルダ』なんです。でもね、面白いのはもうわかっているから。

大渕　発売前からそう言い切れるソフトってなかなかないですよね!

渡辺　それから、『テュロック2』ですね。今度はRPG的になるという話も聞いていますので…。

大渕　というか、謎解き要素が増えるようですね。1作目がいまいちだったのは、空気を感じることが重要になっていて、ゲーム自体のメリハリがあんまりなかったところだと思うんですね。面白いんだけど、ちょっと物足りないというか。

──　最後に64ドリームに望むことがあれば…。

一同　……。

──　望むことは何もない…。現状のままでいいというわけですね(笑)。

一同　(笑)

大坂　それはちょっと困る!

──　それでは座談会を終了します(笑)。本日はありがとうございました!

【ハミダシフォーラム②】座談会がお開きになったあと、ポケモンを交換するなど和やかな光景も見られました。いずれまた、別の機会に座談会やゲーム大会を開ければと考えています。そのときは誌面で公募いたしますので、みなさまよろしく!

*プロジェクトリアリティ=1993年8月に発表されたN64の開発コードネームのこと。その後、「ウルトラ64」という仮名称が公表されたが、発売前にNINTENDO64という名称に。

いよいよゴールデンウィーク!! 去年は『SF64』でメッチャ盛り上がった読者も多いことだろう。今年は『ゼルダ』でウホ！ウホ！ウホ！と思いきや、もう〜なぜなんだよ〜！フォックス〜ッ!! ピンチの読者を救えアーウィン!! N64の底力をみせてくれ!!!（涙）

●オレとゲーム

静岡県・ティル

東京都の金子芳大さん、「ワクワク」ですか。私はけっこうありますよ。『FE』やっている時とか、『デザエモン』『RPGツクール』などのゲームで作品を作っている時、それをやってもらっている時、『007』の4人対戦で自分が相手をねらっている時、『マリオカート』でもりあがっている時など…。

どんな時に「ワクワク」するのかは人によってちがうでしょうが、「ワクワク」できるゲームというのは自分にとって非常にあっているゲームであり、そういうゲームはそんなにはありません。だからなやまないで下さい。そのうち「ワクワク」できるゲームに出会えると思います。でも、もしそれが全然ないとしたら、ゲームではなく他の趣味をもってみてはどうでしょう? ゲームはひまつぶしていどにして、ちがう趣味の方で「ワクワク」すればいいと思いますよ。

そしてゲームとユーザー。これは私の見方ですが、ユーザーはゲームを「おもしろい」と思うからゲームをやっている。そう思います。そう、それだけです。釣りが好きだから釣りをする。サッカーが好きだからサッカーをする。そして僕達はゲームが好きだからゲームをしている。それだけなんです。難しく考えないで下さい。それにもしゲームをあまりおもしろく感じなくなっても、みんなそういう時期があるから気にしなくても大丈夫。ゲームを作っている人達はゲームをする人達に楽しんでほしくてゲームを作っている。だからゲームの事で深くなやまないで。プラス思考でゲームをしよう! 私はこう思うのですが皆さんはどうでしょう? ちょっと考えてみてはどうでしょうか?

●音声認識システム対応ソフト第2弾

愛媛県・なんてこった悟郎

N64の質問箱における本郷さんの「難しいでしょうね」という回答にめげず、言わせていただきます。『ピカチュウげんきでちゅう』に続く音声認識システム対応ソフト第2弾で『スターフォックス64-2〜ENDLESS WAR〜惑星間ゲリラを掃射せよ!(仮)』をお願いします。『スターフォックス64』では他の3人にツッコまれ、思わず画面に向かってツッコミ返したり返事をしたりした人、多かったのではないでしょうか(私だけ？)。そこで『64-2』では、そんな貴方をフォロー。例えば誤って仲間を攻撃すると→「バカ!」と怒られる→「分かってるよ!」と今度はプレーヤーも言い返すことができ（もちろんマイクで）→「分かってるならちゃんとやれ!」とさらにツッコまれる。あるいは別パターン。「バカ!」と怒られ→今度は素直に「ゴメン!」と謝ってみる→「ゴメンですんだら警察いらねーんだよ!」とさらにツッコまれる（どっちにしろ怒られてばっかだ…）。また、不用意なひとことを言ってしまうと、それが口ゲンカに発展。ファルコは「やってられっかよ!」と戦線離脱、ペッピーは「あれは言っちゃあイカンよ。しばらく頭を冷やしなさい」と諭され、スリッピーにも「フォックスがそんなふうに思ってたなんてがっかりだよ」とか言われてしまい、結局次の戦闘は1人きりで向かう羽目になったりして。でもちゃんと誠意を尽せば和解もできるはず……う〜ん、夢のシステムですね。すっごい個人的な趣味に走ってる気もするけど。マジなとこではフォックスが立てた作戦を刻々と皆に伝えて指揮できるとか。それが功を奏せば信頼も増すというもの（戦略ミスの場合、どうなるんでしょうね。フフフ…）。というわけで『64-2』ではシューティングゲームとして自由度がアップするのはもちろん、手(＝コントローラ)だけじゃなく、口(＝マイク)も使えて、より立体的な楽しみ方を提供してくれるゲーム…って、やっぱ無理?

●これで私もクリエイターの仲間入り?

青森県・青柳善武

どうも初めまして、初めてフォーラムの方にお手紙を書きました。

さて、僕が今一番楽しみにしているのは64DDのソフトである『ポリゴンメーカー』が一刻も早く発売されてほしいことです。なんとも私にとってはうれしいことです。だって高いコンピューターを買わなくても手軽に自分の好きなキャラクターや乗り物が遊び感覚で作れるのですから。絵の下手な私は戦闘機を書きたくても書けず、結局は箱の中にしまっておいていました。一度でいいから自分のオリジナル戦闘機がゲームの中で動いている姿を見たい…。この夢はまもなく現実になりつつあります。少しずつポリゴンのワイヤーフレームを組み合わせ、色をぬって修正を加えて、ついに出来た夢の一台。ああ〜今から待ちきれない状態に今ある私です。この『ポリゴンメーカー』の発売を心待ちにしているユーザーのためにも、任天堂さんにはさらに努力を重ねて最高の物に仕上げてほしいです。私とみなさんの夢をかなえるために共に歩いていきましょう。N64が息を続ける限り私はN64を全力で応援していきます。

●残念だったゲームショウ

埼玉県・鈴木章記

「東京ゲームショウ'98春」に行ってきました。今回初めて「ゲームショウ」に行きましたが、「任天堂スペースワールド」と比べ物にならないくらいの盛り上がりでした。ただ、N64の展示には残念だと思ったことが幾つかあります。

1つ目は、任天堂の出展がなかった事です。せっかく会場で『テン・エイティ』や『ポケットピカチュウ』のCMを流していたのだから、『ゼルダ』や『F-ZERO X』などの注目ソフトを展示してほしかったです。

2つ目は、ハドソンの展示内容についてです。『ボンバーマンヒーロー』が今回の注目作だったのにもかかわらず、「キッズコーナー」にしか出展していなかった事です。たしかに、子供向きのソフトですが、高校生が遊んでも十分楽しめる内容なので一般コーナーにも展示してほしかったです。

3つ目は、イマジニアの展示内容につ

いてです。多くのN64ソフトを発表しているにもかかわらず、展示されていたのが『エルテイル』の海外版だけだったのは残念です。

せっかく多くのゲーマーが集まる「ゲームショウ」だからもう少しN64をアピールする展示をしてほしかったです。

●中古問題について続編

――大阪府・リュー・スー

初めまして。5月号の「トンキッち」さんへの返事ということで送らしてもらいました。たしかに中古問題は、日本の60%の人に影響してくる問題（たぶん）で、だれもが最良の答えを出してほしいことだろう。

最初僕は「こんなもんどう考えたって、ゲームメーカー側が正しい」と考えていました。裁判所とかだって、ゲームメーカー側がそのように望めば、その考えを出さざるをえないと思います。けれどその考えを変えさせられたのは、5月号の「デス仙人」の言葉でした（文章？）。「古くなり忘れ去られたゲームは、もう日の目を見ないのか」。例えばN64の今ハマっているソフト、何年かしてゲーム販売店においていなかったら寂しいです。ファミコン、スーファミなどにあった「ドラクエ」「FF」「ゼル伝」やその他の数え切れない名作達、これらは、けして今楽しめない物ではないはずだ!! だけどゲーム販売店に全面的にOKってのではありません。もともとこの問題ってゲームメーカーの倒産や、つまらんゲームばかりにならないためのものだと聞いている。かなりコジツケだけど「つまらんゲームばかりにしない」という考えは、われらが任天堂様のおしえやん！ ってことでN64ファンの僕は考えました！ 今出回ってるソフトはとりあえず目をつむって…これから出てくるソフトには、賞味期限みたいに非再販期限をつけたらどうだろう。つまりゲームメーカーが期限をきめて「何月何日から中古にして売っちゃっていいよ」ってのにしたらどうだろうか。まさか10年、20年たって中古にしてほしくないなんて人は、いないだろうしさ…。ただこの考えは、ゲーム販売店の事を全然考えていません。それとデス仙人様、結婚おめでとうっす。

●ユーザーの考え方

――愛知県・佐野雅彦

佐野さん（5月号）の言っていることについて、発売延期のよさを必死に訴えかけてくれているのはいいのですが、やはり僕には僕なりの考えがあるので、再び書かせてもらいます。

まずユーザーの人たちを安心させるために発売日の公表をしていることについては、僕も賛成です。発売日未定と書いてあるよりも年内発売予定などと書いてあった方がユーザーの人も安心するし、延期されてもあまり悔しい思いにはなりません。僕が主張したいのは、そういった抽象的な公表ではなくて具体的に「～月には発売ができる」といった公表の後に起こる延期についてです。64DDを例に考えてみると、始めは97年末に予定していたのが98年の3月に延期しました。この時点で発売日はほぼ確定した、という雰囲気だったのに6月に延期（これからまたのびるかも）。ソフトの開発が遅れていることが原因らしいのですが、そうなってしまうのなら最初から具体的な公表をして欲しくないのです。抽象的な公表をし、僕たちユーザーを安心させて下さい。そして、本当に発売ができる時期がきたときに公表をし、必ずその日（多少はズレてもいいけど）に発売をしてくれればユーザーの信頼も強くなっていくと思います。佐野さんのように発売延期が多くても楽しく待てる人はいいのですが、僕みたいなユーザーがいることも忘れないで欲しいです。だからそんな人たちにも納得のいくような発売延期の工夫（できればあまりして欲しくないのですが）をしてもらいたいです。

読者アンケートから FROM READERS

●ポケットピカチュウを買うために、9:30から子供をつれてお店に並んだ。なんと50個入荷したということで、43番目に買えた。うれしー。ピカチュウ積木で失敗してしまった。
（北海道・葵とおる）

●この間「パワプロ5」をローソンで予約して買ったら1日前（25日）に手に入り、さらに取り説の4コマとかくしパスワードの下じきマスコットをもらえました。very happy！
（大阪府・ルイージアイランド64）

●付録の特製シールにニンテンドウパワーの「ファミコン探偵事務所2～うしろに立つ少女～」のメモリカセット用シールを入れてもらえるとうれしいのですが…。ところでアン・ケイトさん、好きなゲームは何ですか？
（鹿児島県・下払保久）

●公立合格しました！ これで思い切りゲームできまーす。
（福岡県・JOKER）

●息子とママが寝たあとひとり淋しく64してます。でも息子がはやく寝てくれた日はママと『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』で熱く熱く燃えあがります。そして燃えつきたあとは、はやく深く眠ります。
（愛知県・ひろくんのパパ）

●はやく売ってくれー!!『ポケモン金・銀』&『ゼルダ』。モ～気になって気になって…おちおちねてらんないワ。
（秋田県・えばんげりよん）

●アンドレが「ナインティナイン」の岡村に見える。一度そう思うと頭から離れない。（特に前から見ると）似てないですか？（佐伯市・Superまりもin阿寒湖）

●リンクのやさしそーな目がいいのねえ。おら男なのに顔赤くなったたよチキショーめ。（茨城県・中川勝行）

●5月号の「パワプロッケ」、おいしかったですよ。（宮城県・七味唐辛子）

●「ゲームをした後は、ポケットピカチュウで運動しましょう」と取説に書いてあるのもそう遠くないはず？
（大阪府・爆笑人生6400）

●クリアーパープルコントローラ、めっちゃいいよ！（愛知県・岡部壮志）

●「パワプロ5」の記事はどこのN64雑誌よりもよかったです。6月号たのしみにしてまーす。
（富山県・ビッグジョン）

●早くドリテクの宮殿の鋼（？）バージョンをお願いします。
（大阪府・Mr.ロクヨン）

●キクボーさんごくろうさまでした。こんどはCD-ROMfanでがんばってください。（石川県・KULA）

●「ウエイン・グレツキー3Dホッケー」欲しいっス～。やりたいっス～。何より「運動オンチでもOK」みたいなに書いてあったようなきがする（モッチーさんの記事だったか）ので、運動オンチの僕にはかなり楽しみ。（富山県・米陀英一）

●またハガキに「またハガキみたなー」と書いてあった。しつこいぞサンバ岡部!!（愛知県・ヨッシー二名郎）

●N64のユーザーって、みなさんお若いのでしょうか？ やはり小・中・高生が多いんでしょうね。35才のオバさんと30過ぎたオジさん（弟）がゲーム機相手にキレまくっているのも何だかコワイものがあるんですが…。だから「N64の質問箱」の回答者・本郷さんが39才というのもチョット親しみがわいたりして…。（大阪府・赤尾まゆみ）

●次回のゼル伝が攻略ページになっているのか楽しみです（たとえ発売がのびてもぼかぁまちますよ）。
（静岡県・マカロニグラタン64）

●『テン・エイティ スノーボーディング』やりすぎて、左の親指ちゃいたい！。（茨城県・4575）

N64フォーラム原稿大募集！

読者の皆さんのN64に対する熱い思いをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーへのご要望、「64DD」への期待、今秋の発売となった「ゼルダ」のことなど、N64に関することなら何でもOKです。書式は問いません。皆さんが書きやすい方法でご応募ください。題名と住所・氏名をお忘れなく。
おまちしています！

●あて先は●
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
よろしくね

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

さわやかな若葉の香りに、ヨッシーもくんくんと鼻をならしていることだろうね。新作ソフトのにおいも濃厚。数はともかくその中身、充実度。というわけで、ゴールデンウィーク目前、新作ソフトのスペシャルインプレッションお待ちしてま〜す。

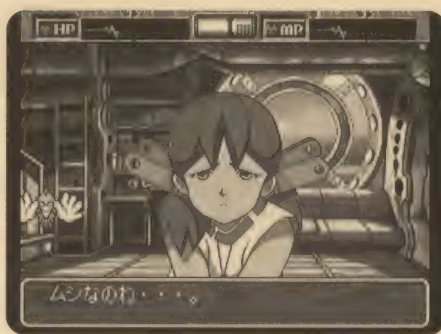
●ワンダープロジェクトJ2●

心の充足をはかるドラマ

浦　彰宏（大阪府）

今時、女の子を育てるゲームと言ったら、きっと『プリンセスメーカー』みたいなゲームを思い出す人が多いと思う。『ワンダープロジェクトJ2』は、確かに今時の女の子育成ゲームだけど、それ以上にロボットと人間の心の交流を描いており、ロマンあふれる人間ドラマであると言った方が正しいのだ。

主人公であるジョゼットは、ジェペット博士につくられた「ギジン」の女の子。博士が死んだ後、ふるさとであるコルロ島を離れ、ブルーランド島へ引っ越すことになる。そこでいろんな人と出会い、ジョゼットは成長していく。友達もでき、恋もする。ジョゼットは人間に近づいていくのである。

ジョゼットと人間がふれ合う時、あいさつから始まって少しずつ関係が深まっていく。そんな中にドラマはある。ジョゼットが成長していくと共に、（ゲーム中の）人間も気づいて、心の成長が果たされるのである。そして、プレイヤーである私達も心の充足が計れるのだ。ジョゼットが人間を信じるから、人間もジョゼットを愛し他人を信じていくようになる。軍人も炭坑夫も漁師も機械工師も、コックも島のみんなも、そして私達も。コミュニケーション編を終えた後、きっと気づくだろう。心が満たされていることに。ジョゼットを育てることに夢中になっていると、そんなことすら忘れてしまう。ぜひ、急がずゆっくりやってほしい。彼女はひとりごとも言うから、それを聞いてやるだけでも充分楽しめる。人間ドラマを楽しんでいない人は、このゲームを半分も楽しんでいない。持っていない人は今すぐ購入すべきだ。今なら新品でも1500円を切る破格(コントローラーパック付)。どうだ。

心について、色々言われるきょうこのごろ。このソフトはかなりのユーザーの心をいやしているみたい。もう出ないとわかっていても、主人公と続編でまたお話したかったなぁ。残念。

●テン・エイティ スノーボーディング●

やったが最後、しびれちゃう

佐々木　新（岡山県）

グラフィックがきれい。BGMがかっこいい。新雪に突っ込める。速水あかりの声が色っぽい。そして何よりコースの設計がうまい。特に「クリスタルピーク」にはこのゲームがもつ滑走感覚の魅力を存分に引き出すポイントが目白押し。序盤のS字急斜面や、終盤ではバンプスに入る直前の斜面、そしてバンプスを含め、そこを抜けた直後に最高速で滑り降りる箇所など、一度すべるとクセになってやめられなくなるほどである。やったことがない人にはさっぱりピンとこないようなことを書いてしまったが、ちっとも嘘ではない。

出来のよいコースはそのゲームの宝である、と思う。コースの出来具合でそのゲームの魅力が左右されることもしばしばである。その意味でこのゲームは、任天堂らしく相変わらず抜かりがない。少数ではあるが良質なコースは滑走感覚の麻薬的な心地よさを心ゆくまで味わうことができる。

フレームレートが『マリオカート64』並だとか、スピード感が広角レンズ風の画像処理による擬似的なもの、といった不満はあるが、これらは『エフゼロ』に譲るということで見逃せる範囲であり、高い買い物ではあるが、いつもの任天堂ゲームと同様、末永く遊べる一流の作品であることには間違いがない。当たり前かもしれないけど…。

『テン・エイティ スノーボーディング』をさわった者だけが知る、興奮と感動。日本ではウィンタースポーツシーズンは終わったけれど、南半球はこれからが本番。1年中COOLに遊ぼうぜ！

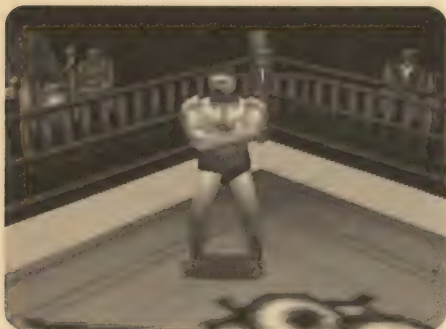
●新日本プロレス　闘魂炎道●

オイ、コラー

坂本　佳隆（愛知県）

（プロレスゲームをやった事のない人、特にしっかり読んで下さい。）

『新日本プロレス闘魂炎道』このソフトは僕にすばらしいプロレスの魅力とおもしろさを教えてくれました。みなさんはプロレスゲームと聞いたら、どんな印象を持っていますか？　むずかしそうとか、わけわからんとか思っていませんか？　そんな心配はこのゲームにはありません。はじめての人でもボタン3つですごい技が出せるんですから。しかも4人同時対戦ができるバトルロイヤルなん

てモードもついています。いままではせいぜい2人まで、残りのキャラクターはコンピューターがやっていました。しかしこのゲームは4人ともすべて人。それによっていままでは、とても緊張した試合だったのが、みんなでワイワイやれるゲームに変わったんです。例えば、技をかけているキャラにトーキックをくらわしたり、しっかり間合いをつめているキャラの後ろからフェイスクラッシャーなど他の人のジャマをしたり、自分だけ逃げまわり、相手が1人になったところですぐきめるなど、実力だけのゲームじゃなくなりました。こんな遊び方はプロレスでしかできないと思います。もちろんレスラーのリアルな技のかけかた、返し技などプロレス好きの人でもしっかり楽しめます。印象だけで決めずにぜひ一度プレーして下さい。いつのまにか「オイ、コラー」とかいいながら友達にラリアットしているよ。

このソフトは本誌2月号で、現モッチー所長が佐々木健介選手ご本人とゲーム対戦。徹底的にタイミングとリズム感をご指導頂いた熱いヤツだ。君も超リアルバトルで勝利のカギをつかめ!!

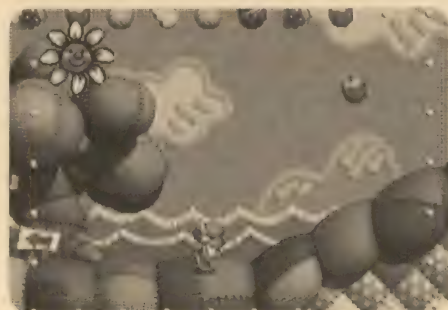
●ヨッシーストーリー●

ジャンルは絵本?

成瀬　晶（北海道）

アクションゲームでこんなに暖かい気分になるなんてはじめての経験だった。どうしてそんなふうに思ったんだろう? 手作り感覚で手触りのよさそうなグラフィックのせいだろうか? かわいいヨッシーの声やBGMなど、サウンドのせい? 確かにこのふたつの働きは大きいと思う。でも、それだけでは表面上の暖かさにすぎなかったはず。やはり一番大きな役割を果たしたのは、ゲームの難易度じゃないだろうか? たとえば難易度が『スーパードンキーコング』シリーズ並だったら、グラフィック、サウンドの暖かさを感じるより、ゲームオーバーにならずにクリアすることの方が先に立ってしまうだろう。

このゲームを批判する人の大半は、易しすぎる難易度をやり玉に上げている。悲しいよね、ゲーム的な部分しかみていないなんて。『ヨッシーストーリー』は絵本でもあるんだよ。絵本って、子供も大人も、男だって女だって楽しめるものだ。それを考えれば、誰でもエンディングを迎えられるであろうこの難易度設定は当然のことだと思う。だから、メロン30個集めはやらない。とたんに難しいアクションゲームになって、気分がギスギスしてくるから。個人的にはスコアなんていらなかったと思っている。

このゲーム、アクションゲームとしてではなく、新タイプの絵本として売り出してほしかった。新しいジャンルになる可能性があると思うんだけどなぁ。

こんな夢のようなソフトが、秋葉原瞬間風速953円!! 信じられん。今すぐハッピーになりたい人、優しさに触れたい人は是非プレイ、いやいや鑑賞する事をオススメする。

●テン・エイティ スノーボーディング●

2年の月日

白川　祐一（鳥取県）

1996年9月27日。あるゲームがN64で発売された。そう、『ウェーブレース64』である。水上レースゲームとして売り出すにしては少し時期はずれだった。しかしこのゲームは、そんなことは少しも気にならない（むしろ、気にさせない）ほどにスゴイゲームであった。では、どうスゴイのか。僕がスゴイと思う事は、なんと言っても波のゆれ方だと思う。これについては、各ゲーム雑誌でもとりあげているように、今までに類をみない新鮮さだった。やはりN64だスゴイ。と思っていた。しかし、それと同時に、もうこれ以上の物はできないかもしれないと勝手に思っていた。そして何年かが過ぎた。

1998年冬。『ウェーブレース64』の冬版として、『テン・エイティ スノーボーディング』というレースゲームが出ることになった。僕はそれほど反応しなかった。たしかに画面はきれいだった。しかし、『ウェーブレース64』のような新鮮さがあるとは思えなかったからである。しかし、発売日当日に買ってみておどろいた。新鮮だったからだ。まず雪の質感だ。新しい雪の上をすべるとパウダーみたいな雪が空中を舞う。次に音。雪の上をすべっている事が音だけでわかる。スゴイ。なんてリアルなんだ。トリックもうまくキメることができたらとてもうれしい。コンボとかで2万点なんか出た日にはドンチャンさわぎである。僕はスノボはしたことがなかった。なのにスノボをしたと思えた。ゲームでスノボを体感できたのだ。その時である。僕はあの夏の事を思いだした。『ウェーブレース64』をだ。あのゲームをした時も同じ事を思い、感じたのだった。2年前の夏以来忘れかけていた何かが僕の胸をよぎった。つまり、2年前と今とでは、画面がきれいになったとかそういう事以外に、またひと味ちがう新鮮さを感じられるゲームが、作られるようになったというちがいがある、という事だと思う。再来年はどうなってるのだろう。またあらたな新鮮さを感じられるのだろうか。

たしかに舞台となる環境に、自然界そのもののリアリティがあふれている点で、両ソフトはとても似ている。N64の性能をフルに生かしたゲームといえるだろう。これから先どうなるか、私達もたのしみです（個人的には「ラフティング」のゲーム希望）。

ドリームインプレッション原稿大募集!

＜掲載料は2000円のおもちゃ券! ＞

N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い!」「このソフトはみんなに遊んで欲しい!」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金2千円のおもちゃ券を差し上げます。待ってるぜ!

応募方法　文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき　64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
（住所、ファックス番号は95ページをご覧下さい）

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

人気ランキング付き

今回より累計ランキングを発表! やはりダントツ1位は『カート64』

人気	累計得票数	今回得票数	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	BB	振	CP	発売日	メーカー
1位	2397	1287	マリオカート64	RAC	4800	3970	○	×	121	1996/12/14	任天堂
2位	1558	775	スターフォックス64	SHT	4800	3500	○	○	×	1997/4/27	任天堂
3位	1501	772	スーパーマリオ64	ACT	4800	3950	○	○	×	1996/6/23	任天堂
4位	1296	636	ヨッシーストーリー	ACT	6800	1780	×	○	×	1997/12/21	任天堂
5位	1101	507	ゴールデンアイ007	SHT	6800	3980	○	○	×	1997/8/23	任天堂
6位	817	495	実況パワフルプロ野球4	SPT	8900	2970	×	×	112	1997/3/14	コナミ
7位	802	316	ディディーコングレーシング	RAC	6800	1972	○	○	1-123	1997/11/21	任天堂
8位	484	238	爆ボンバーマン	ACT	6980	5970	○	×	1	1997/9/26	ハドソン
9位	411	168	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900	1979	×	×	16	1997/8/7	コナミ
10位	380	176	ぷよぷよSUN64	PUZ	5980	2800	×	○	×	1997/10/31	コンパイル
11位	378	179	スノボキッズ	SPT	6800	5972	×	○	123	1997/12/12	アトラス
12位	281	101	ウエーブレース64	RAC	6800	3970	○	○	2-123	1996/9/27	任天堂
13位	255	133	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800	953	×	×	72	1996/11/22	エニックス
14位	193	101	飛龍の拳ツイン	ACT	6980	2970	×	○	47	1997/12/18	カルチャーブレーン
15位	186	144	シムシティ2000	SLG	6800	2979	×	×	123	1998/1/30	イマジニア
16位	180	105	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800	5950	×	×	32	1997/12/18	コナミ
17位	166	82	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	TAB	6800	1297	×	×	×	1997/12/19	バンダイ
18位	164	86	実況ワールドサッカー3	SPT	7500	6470	×	×	71	1997/9/18	コナミ
19位	161	74	ファミスタ64	SPT	6800	953	×	×	123	1997/11/28	ナムコ
20位	159	82	ブラストドーザー	ACT	4800	2500	○	×	14-56	1997/3/21	任天堂
21位	158	62	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800	2300	×	×	38	1996/12/20	コナミ
22位	148	148	1080°スノーボーディング	SPT	6800	5800	○	○	×	1998/2/28	任天堂
23位	136	62	新日本プロレス 闘魂炎道	SPT	6980	2970	×	×	18	1998/1/4	ハドソン
24位	122	44	トップギア・ラリー	RAC	6980	5970	×	○	123	1997/12/5	ケムコ
25位	121	59	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980	1970	○	○	×	1997/12/18	ハドソン
26位	107	47	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6800	4900	×	○	×	1997/12/19	アスミック
27位	98	51	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980	980	×	×	117	1996/12/20	イマジニア
28位	97	62	パイロットウイングス64	SLG	9800	1459	○	×	×	1996/6/23	任天堂
29位	75	27	Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980	5779	×	×	38	1997/10/24	ハドソン
30位	71	27	時空戦士テュロック	SHT	7800	1980	×	×	16	1997/5/30	アクレイムジャパン
31位	60	35	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900	1780	○	○	×	1997/6/27	エニックス
32位	56	40	エアロゲイジ	RAC	7800	5950	○	×	93	1997/12/19	アスキー
33位	47	29	64大相撲	SPT	7980	5980	×	○	38	1997/11/28	ボトムアップ
34位	42	27	ワイルドチョッパーズ	SHT	6980	5970	○	○	×	1997/11/28	セタ
35位	41	25	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800	1972	○	×	×	1997/6/14	任天堂
36位	33	26	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800	5780	×	○	123	1998/1/29	コナミ
37位	31	22	カメレオン・ツイスト	ACT	6980	5950	○	○	×	1997/12/12	日本システムサプライ
38位	29	16	マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7900	3980	×	○	45	1997/7/18	イマジニア
39位	27	18	最強羽生将棋	TAB	9800	7970	×	×	123	1996/6/23	セタ
40位	26	18	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980	4970	×	○	34	1997/12/26	T&Eソフト
41位	21	12	DOOM64	ACT	7800	4800	×	×	2	1997/8/1	ゲームバンク
42位	19	7	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7980	6679	○	×	×	1997/3/21	エポック社
43位	18	10	デュアルヒーローズ	ACT	6980	1980	×	×	20	1997/12/5	ハドソン
44位	16	8	HEXEN	ACT	6800	2980	×	×	90	1997/12/18	ゲームバンク
45位	12	12	実況パワフルプロ野球5	SPT	7800	6780	○	×	74	1998/3/26	コナミ
46位	10	4	パワーリーグ64	SPT	6980	1900	×	×	86	1997/8/8	ハドソン
46位	10	8	栄光のセントアンドリュース	SPT	9800	2980	×	×	79	1996/11/27	セタ
46位	10	7	麻雀MASTER	TAB	9800	2980	×	×	14	1996/12/27	コナミ
49位	7	4	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500	3979	×	×	21	1997/9/5	イマジニア
50位	5	4	麻雀64	TAB	7800	6670	×	×	43	1997/4/4	光栄
51位	4	3	HEIWA パチンコワールド64	TAB	7900	6279	○	×	×	1997/11/28	ショウエイシステム
52位	3	1	プロ麻雀 極64	TAB	6800	5570	×	×	28	1997/11/21	アテナ
53位	2	0	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9800	1478	×	×	22	1997/3/28	ヒューマン
54位	1	0	麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900	6709	×	×	×	1997/8/1	イマジニア
55位	0	0	JリーグLIVE64	SPT	9800	2800	×	×	35	1997/3/21	EAV
55位	0	0	雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	6980	5470	×	×	42	1997/7/25	ビデオシステム
55位	0	0	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800	3980	×	○	7	1998/2/28	ゲームバンク
			ソニックウィングスアサルト	SHT	6980	5970	○	○	×	1998/3/19	ビデオシステム
			G.A.S.P !! Fighters'NEXTream	ACT	6800	4480	×	○	11	1998/3/26	コナミ
			進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	PUZ	6800	5770	×	○	5	1998/3/26	コナミ
			スペースダイナマイツ	ACT	6800	5970	×	×	×	1998/3/27	ビック東海
			エアーボーダー64	SPT	7980	6770	○	○	76	1998/3/27	ヒューマン
			森田将棋64(通信機能内蔵)	TAB	9800	7980	×	×	102	1998/4/3	セタ

調査結果報告書

▼人気ランキング

今月号よりランキングをアンケートの累計得票数に基づいて決定することにした。最も64ユーザーに愛されているソフトは予想通り『マリオカート64』。ただし、先月に続いて『スターフォックス64』が2位につけているのにはちょっとビックリ。発売されて2年近い『マリオ64』の存在感が薄れてきた…というわけではないんだろうけどね。

新作ソフトでは、『1080°』が22位に登場。累計でなく月間の順位を見ると12位。う～ん、よくできたソフトだけにもっと順位を上げて欲しいところだけど、季節はもう春。難しいだろうな。

◆累計・今回得票数2つをおさえ、堂々の第1位を獲得

▼秋葉原電気街での相場

決算期が過ぎて、全体の相場も上昇している。そんな中で『パワプロ5』の影響を受けたのか、『ファミスタ64』が1480円なんてお店もあったぞ。

▼本体の価格は?

だいたい14800円が相場みたい。

▼品不足の「ポケットピカチュウ」

定価を超える3980円でも飛ぶように売れていた。最高値はなんと5980円!

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段(4月9日調査)
「BB」…バッテリーバックアップの有無
「振」…振動パック対応かどうかを表しています。
「CP」…コントローラパック対応かどうか。数字は使用するページ数です(最大123ページまでセーブ可能)。

この春から夏にかけてポケモン旋風がまたまた吹き荒れようとしている!!ゲーム、アニメ、グッズのすべてのメディアを制覇する『ポケモン』のムーブメントをただボーッと見ているだけではつまらない。『ポケモン』ブームは僕らが作り僕らが広げよう。そんなわけで、待ってましたの『ポケモン』特集。ゲームもグッズもアニメもあるぞ。おまけにでっかいプレゼント付き!! さあ、みんなで迎えよう!! **おかえりピカチュウ!! 僕らの輪の中へようこそ。**

おかえりピカチュウ!! 僕らの夢の中へようこそ!!

98ポケモンブーム

ピカチュウの帰還!! 新ゲーム発売もある!!

98年春。中断していたTVアニメ「ポケットモンスター」がついに再開する。しかも夏の劇場版公開に合わせて最新ゲームソフトの発売も決定!! 携帯型ミニゲーム「ポケットピカチュウ」が初回40万個を販売するなど、にわかに『ポケモン』ブームが再燃している。失礼、ブーム自体はず〜っと続いている。ただ、間違いなく大きなウェーブがまた訪れようとしているのだ。この波に乗り遅れないように64ドリームも総力をあげて紹介していこうと思う。プレゼントもたくさん用意したのでぜひ最後まで読んでくれ(プレゼントの応募方法は巻末を見てね)。

『ポケットモンスター黄(仮)』映画にあわせて夏発売!!

待望のゲームボーイ版新作『ポケモン』が急きょ、夏に発売することが判明した。ピカチュウをつれて旅が出来るという内容になるとのこと。

(詳しくは102ページ)

3つのメディアから『ポケモン』を検証しよう!!

メディアを制する『ポケモン』の秘密に迫ってみよう

メディアミックスという言葉を知っているだろうか？例えばある素材をアニメとゲームで展開したりとか、いくつかのメディアで同じ素材を展開していくってことだ。『ポケモン』を例にとるとゲーム、アニメ、グッズ、音楽などすべてのメディアで大ヒットを飛ばしているのはご承知の通り。今回は各メディアそれぞれにお話を聞いて、その秘密を尋ねてきた。

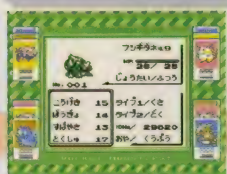
ポケモンクロニクル

ゲームソフト発売から現在までの『ポケモン』に関するダイアログをまとめてみた。君はどれだけ立ち会っているかな？

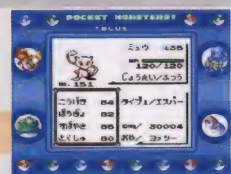
ゲーム

グッズ

アニメ

1996年2月28日

ゲームボーイ『ポケットモンスター赤、緑』発売

すべての始まりはこのゲームボーイソフトから。初回出荷数は13万本だったとのこと。これが今や800万本に!!

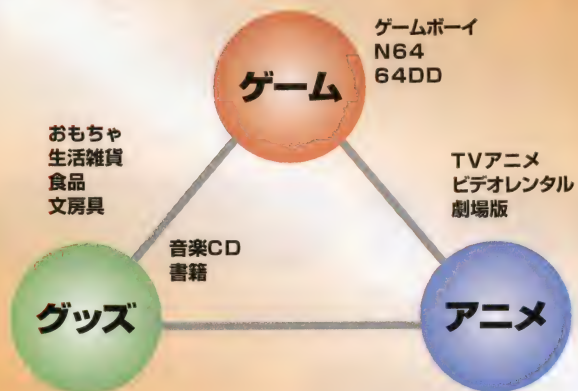
1996年4月15日

コロコロコミックで「ミュウ」20名プレゼントに応募総数7万8千通

コロコロ5月号で「ミュウ」プレゼント

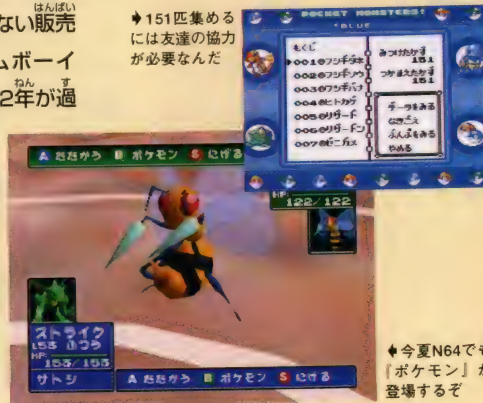
5月 バンダイ「ポケモンクラブ」販売開始
7月 トミー「ポケモンバトメン」販売開始

1996年10月15日

コロコロ11月号で『ポケモン青』販売。受注数は61万本

特別限定『ポケモン青』登場

ゲーム　国内最大出荷数800万本のソフト!!

とにかく史上類をみない販売本数となったゲームボーイ『ポケモン』。発売後2年が過ぎた今も確実に売れ続けている。モンスターを「集める」「育てる」「交換する」といった友達と楽しめる面白さが大ヒットの要因ではないか？

➡151匹集めるには友達の協力が必要なんだ

⬅今夏N64でも『ポケモン』が登場するぞ

グッズ　4000億円市場に景気不安なし!!

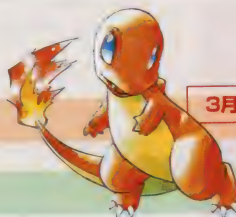
今ではどこのおもちゃ売場にいっても『ポケモン』グッズがない店はない!! という状況のグッズの売れ行きは、まさに景気回復の最後の切り札と言えよう。今回はトミー、バンダイ、永谷園の3社に取材をしてきたぞ。

⬆3月に行われた東京おもちゃショーの目玉もやはり『ポケモン』（写真はトミーのブース）

アニメ　TV再開!! 夏には劇場版も！

昨年12月の放送事故以来、中断されていたアニメもこの4月から再開。夏には劇場版も予定されており、動くポケモンたちの活躍がまた見られるようになる。特に劇場版ではTVでは見られなかったポケモンの活躍もみられそうなので楽しみにしておこう。

⬆劇場版「ミュウツーの逆襲」はかっこいいポケモンのバトルが見られそうだ

- 1997年4月1日
  - TVアニメスタート
  - 永谷園「ポケモンカレー」販売
- 1997年11月
  - 劇場版『ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』記者発表
  - N64『ポケモン』3タイトル発表
- 1997年12月16日
  - TVアニメ放送事故
- そして1998年春
  - 3月27日「ポケットピカチュウ」発売
  - 4月16日TVアニメ再開

ケタ違いのオモシロさ。すべてはここより始まる！

GAME ゲーム

GB「ポケットモンスター」の発売当初の出荷数は約13万本と聞いた。今や800万本を越える大ヒット（では言葉が足りないと思うが…）となり、まだ売れ続けている。ゲーム史上類をみないソフトとなったわけだが、これで終わりなわけがない。GBそしてN64へと新たなソフトが発売を控えている。ここでは初代作品からリリース予定作品までを一堂に会してみた。

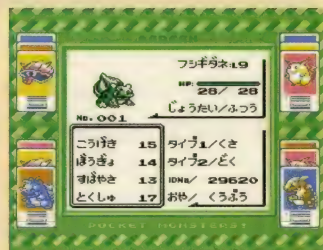
ゲームボーイからN64へ。ポケモンは進化する！

ポケットモンスター 赤・緑

対応機種　ゲームボーイ
1996年2月28日発売　3900円

●はじまりはこの2本から!! 今や超ロングランに

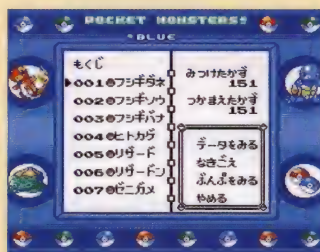
モンスターの出現率を変えて物語的には同じソフトを2種類発売するという斬新なコンセプトで発売された『ポケモン』。モンスターを集める、戦わせる、友達と交換できる。という様々な楽しみ方を教えてくれたソフトだ。今でもまだ売れ続けている驚異的なソフト。

⬆モンスターの出現率が異なる「赤」と「緑」の2本が発売された

⬆スーパーゲームボーイで見るとフレームにも色の違いが表れる

ポケットモンスター 青

対応機種　ゲームボーイ
1996年10月15日発売　3000円

●特別限定ブルー！ 持っている人は自慢しよう

⬆スーパーゲームボーイで見ればフレームもご覧の通り青色だ

⬆カビゴンなど一部のモンスターの絵が変更されている。151匹そろえたかな

小学館の特定の雑誌を買った人しか購入できなかった幻のソフト。「赤」「緑」とも異なる出現率を持ち、一部のグラフィックが変更されている。後に小学館雑誌の企画でローソンで予約販売がされた。

ポケットモンスター 黄

対応機種　ゲームボーイ
今夏発売予定　価格未定

●この夏登場!! ピカチュウと旅するポケモン

そして今夏発売の決まった新バージョン『黄』。小さい子供たちが遊べるように難易度が下がり、しかもスタート当初からピカチュウと一緒に旅が出来るという、うれしい内容。ゲームの詳細はまだ不明だが、ポケットプリンタに対応したり、「なみのりピカチュウ」を持っているとミニゲームができるという特典もあるようだ。

➡人気のピカチュウが最初からプレイヤーと旅をすることが出来る

ポケットプリンタに対応!!

ポケットプリンタをつなげれば、このソフトだけのプリントアウトができるとのこと。

⬆持っている人はきっと楽しいプリントができると思うよ

ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS

対応機種　ゲームボーイ
発売日未定　価格未定

●誰もが待っている最新ポケモン

発売が待たれる『ポケモン金・銀』。現在わかっている情報では、ソフト自体に時計機能がついていて、朝プレイするとゲームの中でも朝になっている。つまり朝しか捕まらないポケモンがいたりするということだ。

◆町のグラフィックはこんな感じ。一体どんな冒険が待っているのかな？

新トレーナーも登場するよ

◆個性豊かな新トレーナーも続々登場だ

◆前作のポケモンも交換できるという豪華さ。さらに新ポケモンも続々登場

新種ポケモンも登場だ

ポケモンスタジアム
POCKET MONSTERS STADIUM

●夏には遊べそう!! スタジアム

対応機種　NINTENDO64
今夏発売予定　価格未定

どうやら一番最初にプレイできそうなのがこの『スタジアム』。64GBパックをつないで、君のGBポケモンのデータをN64上で戦わせることができるソフトだ。パワーアップした図鑑も楽しみだ。

◆N64上でハイクオリティのポケモンを見ることができるぞ

◆君の鍛えたポケモンをN64上で戦わせようぜ

◆当初は64DD専用ソフトだったがロムカセットに変更された

ポケモンスナップ

●名カメラマンになれるか？

対応機種　64DD
発売日未定　価格未定

フィールドを自由に歩き回り、そこで生活するポケモンたちをカメラにおさめるというソフト。64DDを使って大量のデータ保存ができそうだ。気ままなポケモンたちの生活に触れることができそうだよ。

◆ポケモンはいつも同じ所にいるとは限らないんだ

◆ポケモンのいろんな表情をカメラにおさめてみよう

◆アイテムを使ってポケモンと遊ぶこともできそうだ

ピカチュウげんきでちゅう（仮）

●マイクでピカとお友達

対応機種　NINTENDO64
発売日未定　価格未定

マイクを使った音声認識システムで君の声でピカチュウと仲良くなれるコミュニケーションソフト。最新の技術を使って多彩なおしゃべりでピカチュウと遊べそうだ。

◆ピカチュウと仲良くなるためにはどーすればいいのかな？

◆ピカチュウのしたがっていることを察してあげないとね

◆君の声にピカチュウが反応してくれるんだ

ピカチュウげんきでちゅう(仮)の開発はどこまで進んでいるのかな?!

アンブレラ小澤さんに開発状況を聞いたぞ!

―― ピカチュウを使うことになったいきさつを教えてください。

小澤：最初はピカチュウと関係なく声を使うゲームとして企画を進行していました。自分が話しかけたことを画面の中の「何か」がわかってくれるということにおもしろさを感じていたわけですが、話しかける相手である「何か」が魅力的であればあるほどおもしろさが増すと思っていました。そこにいいタイミングでプロデューサーの石原さんが「ピカチュウはどうだろう?」という素敵な提案をしてくださいまして、企画が進行していきました。

―― 周りのスタッフの反応はいかがでしたか?

小澤：それはすごく素晴らしいと大喜びした一方で、**ピカチュウを使ってしまうことの怖さっていうのがありました。**ピカチュウは人気があるじゃないですか。そこにいるだけでOKみたいな。そうなっちゃうと自分たちのゲームを作る実力なのか、ピカチュウの人気なのか分からなくなっちゃいますよね。ピカチュウに負けないようにに作りたいんですけど、でもピカチュウだしなぁ…。という微妙な感触です。

―― 小澤さんからみるとピカチュウってどんな存在ですか?

小澤：**黄色い丸いヤツ……ですね。ちょっと生意気なヤツという感じがしますね。**たぶんべたべたとつきあうようなタイプじゃないと思いますが、つきあってみないとわからないかも。

―― 『ピカチュウげんきでちゅう』には他のポケモンは登場しますか?

小澤：まだ　具体的には答えられないんですが、他のポケモンも登場します。

―― コントローラーは使いますか?

小澤：ええ、使います。プレイヤー自身ですね。

―― つまり視点ですね。ではマイクをつけてコントローラをもっての操作になるんですね。音声認識システムについてくわしくお聞きしたいんですが、子供でも使えるものなんですか?　例えばバブバブとか……。

小澤：ええ、バブバブでもピカチュウは反応します。何言ってるのかなぁみたいにね。

―― 音声認識システムの元の技術は何なのでしょうか?

小澤：実用化されている所では、音声でかかる携帯電話ですとか、カーナビとかですかね。

―― 音声認識システムは言葉を理解するわけで、言葉の勢いではないわけですね。そうすると、例えば何言語ぐらい理解できるんでしょうか?

小澤：状況毎に認識する単語を変えることが可能なので、一般に何語とは言えませんが、僕たちが作りたいゲームを実現するのに十分な数なのは確かです。

―― 長く楽しめるゲームになりそうですね。

小澤：ピカチュウを好きな人なら、ただ画面を眺めているだけでも飽きないと思います。もちろん、ピカチュウとプレイヤーで一緒にクリアしていくイベントなんかもあって、そのような区切りでは、RPGでボスを倒したときのような達成感も得られるんじゃないかな。

―― **育成とは違うんですよね?**

小澤：いわゆる育成ではないですね。ピカチュウと一緒に何かができるというゲームですね。

―― 発売のめどはどうでしょう?

小澤：**年内に発売したいですね。**すでにプログラム的に必要な準備が整っているんで、あとはおもしろいイベントなどのボリュームをあげていこうというところです。

―― ステージはどれくらいありますか?

小澤：**せっかくピカチュウと一緒に遊ぶんですからね。いろいろな場所に行きたいですよね。海や山や川や…。**

Interview

小澤 宗明さん

アンブレラ代表取締役社長

東大教育学部卒の27歳。マリーガルとの契約第1号となり、「ピカチュウげんきでちゅう(仮)」の企画、開発に携わる。

Pokemon DATA

●持っているポケモン	緑
●ポケモン図鑑	100匹前後
●好きなポケモン	ナゾノクサ
●苦手なポケモン	トランセル

音声認識システムはどうなるのか?!

マイクを使って話かける対話ゲームだけど、コントローラーも同時に使うことが判明。また、プレイヤーだけの声を拾うことも考えられるので、マイクの形態や仕様もこれから詰めに入るとのこと。全く新しい形態になることが考えられるが……。編集部予想ではシャツなどにつけられるピンマイクタイプで、しかもピカチュウの形状をしているとみた。最終仕様はどうなるのだろうか?

◆昨年発表になったこのシステムは最終形態ではないとのこと

発売は今年末?! 秋のショウに注目だ!

お話を伺うと開発は順調に進んでいるらしい。この分だと今年年末には家で遊べるかもしれないね。とにかく、秋のニンテンドウスペースワールドやその他のイベントでも実際にさわって体験することができそうだぞ。

◆ピカチュウとの対話を楽しめるのももうすぐかもね。楽しみに待っていよう

景気回復の切り札は、ポケモングッズに託された！

GOODS グッズ Hobby&Food

4000億円市場ともいわれるポケモングッズ。その人気の秘密は何なのか？ を求めて、永谷園、バンダイ、トミーとポケモングッズを引っ張る3社にお話を聞いてきた。しかも読者のみんなにはうれしい超特大プレゼント付き!! じっくり読めば、お店においてあるグッズを見る目が変わってくるかもね。各ページにある「プレゼントGET だぜ!」商品は巻末のプレゼントページに載っているよ!!

永谷園

株式会社 永谷園

伝統の味とポケモンが出会う!!

お茶漬けやふりかけでおなじみの永谷園さん。大人気の「ポケモンカレー」や「ポケモンふりかけ」を始め今年の2月からは「ポケモンおむすび」と「ポケモン茶づけ」も販売開始。ますます食卓にポケモンが増えそうだね。

―― 永谷園さんが「ポケモン」の商品を販売されたのはいつごろからなんでしょうか？

石井：一番最初は広告代理店の方からおととしの11月ごろに「ポケモン」のアニメが始まるというお話を聞きました。永谷園で商品を企画してはいかがですか？という感じで提案いただいたんですよ。永谷園というのはキャラクターについて非常に積極的にとりくんでいる会社でして、私どもの開発二課がキャラクター専門の部門ということを、代理店のみなさんも知っていらっしゃるんですよ。

―― 実際の商品の企画に入られたのはどこからだったんですか？

石井：食品ではお子さん向けの商品が確立したジャンルがあります。中でも「ふりかけ」と「カレー」に関しては当社も実績がありますから、まずはここから商品を出していこうとスタートしました。

―― 味のほうはどうやって決められたのですか？

石井：「ふりかけ」の方は「さけ」と「おかか」のオーソドックスな2つは押さえておくべきだと。

「カレー」に関してもメニューを2つは出したかったんです。

ただ、今までの商品を見ていきますと、「ビーフ」に人気があるんですね。ですから、その「ビーフ」ともう1つは何か新しいものを。という考えで、「ソーセージ」という新メニューを開発しました。

―― おまけの方なんですが……。

石井：ええ、以前からキャラクターものの「ふりかけ」でいつかは立体的なおまけをやってみたいと思ってたんですよ。せっかく新しいキャラクターですので、おまけも新しい企画としてミニモデルをつけたんです。

―― このミニモデルは何種類あるのですか？

石井：151種類あります。

実はさらに「当たり」もあるんです。

人気のポケモンの5匹には、金ラメの入ったモデルもあるんですよ。

―― 全部そろえるのは大変（笑）ですね。

石井：それがですね。昨年の秋ごろにお手紙をいただきまして「全種類そろえました」と。

斉藤：もう一生分のふりかけがある（笑）と。

―― この1年間での売り上げはいかがだったんでしょうか？

斉藤：先ほど3月の年度末で数字が出たのですが、金額でいいますと、「カレー」「ふりかけ」がそれぞれ25億円。「ホットケーキ」が3億円ぐらいですね。

おかげさまでかなり売れていますね。

―― 「ポケモンブーム」というものはどうお考えになっていますか？

斉藤：石井などに話を聞いていて、確かに今までにないキャラクターであるとは思っていました。そこそこはいくのではと期待していたんですよ。ですが、今までの常識をくつがえすような状況になっているわけですよね。正直なところ、このポケモンの商品だけで、社内がかなり活性化しました。「ふりかけ」と「カレー」は定価が130円ですが、スーパーなどの特売では100円になるんですね。そうしますとまた輪をかけて売れるんですよ。

―― これからの新しい商品の企画やキャンペーンなどはあるのでしょうか？

石井：はい、

5月末に新商品がでます。電子レンジで作るカップケーキです。

キャンペーンですが、6月から8月の3カ月間にオリジナルグッズが当たるものをやります。「サトシのリュック」などを4点セットでプレゼントします!!

斉藤：かなりよいグッズですよ。自信をもって良いといえるオリジナルグッズですので楽しみにしていてもらいたいですね。

Interview

斉藤 公一さん
(株)永谷園
総務部広報課 課長
今回64ドリームの取材を快く受けていただいた斉藤さん。たくさんの読者プレゼントを提供してくれました。

石井 浩さん
(株)永谷園
開発部開発二課付 係長
商品の企画などキャラクターに関する全てを取り扱っていらっしゃるとのこと。下は石井さんのデータ。

Pokemon DATA

●持っているポケモン	赤、緑、青
●ポケモン図鑑	143匹
●好きなポケモン	カモネギ
●苦手なポケモン	特になし

プレゼントGetだぜ!

◆永谷園さんの商品はどれもおいしいものばかり!! 今晩のご飯にいかがですか？

TOMY

株式会社 トミー

アイテム数No.1、今後も続々と新アイテムが発売される!!

「ポケモン」のグッズアイテム数ではNo.1のトミーさん。今回の東京おもちゃショー98でも、たくさんのポケモングッズが勢揃いしていたんだ。人気の「モンスターボールコレクション」は毎月新作がリリースされるから集めている人も多いんじゃない？

―― トミーさんがポケモンのグッズを発売されたのはいつごろからなんでしょうか？

菅谷：最初は96年の7月ですね。「サイクロン」という機種で遊べる「バトメン」の種類として発売したんですよ。そして97年の1月から「モンスターボールコレクション」が始まりまして平面的なものから立体的な商品になっていったんですね。

―― ポケモンを商品化されようと思ったのはどうしてですか？

菅谷：おととしの6月に「おもちゃショウ」がありまして、そのときは「爆走兄弟Let's&Go」が人気だったんですよ。それを見に来ていたお子さんたちに「今、何がおもしろいの？」ってインタビューをさせていただいたら「ポケットモンスター」という答えが多かったんですよ。当時ソフトが発売されているという情報は知っていたんですが、そこまで人気があるとは思わなかったんですね。じゃあっていうんで、うちの事業部のスタッフが早速ゲームをプレイしてみたら「これは面白い!!」ということで、これを商品化したい!!と働きかけて商品化することができたんですよ。

―― 当初からたくさんのアイテム数を販売されようと思ったのですか？

菅谷：アイテム数がここまで広がったのは、アニメが始まってユーザー層が広がったからなんですね。ゲームから入った男の子だけのコアユーザーだけではここまで広がらなかったでしょうね。ただ、キャラクターは151匹いましたので、いろんな企画はできるとは思っていたんですよ。今では生活雑貨まで商品が出ていますからね。

―― シリーズものの製品のラインナップはどうやって決められているのですか？

菅谷：**やはりお子さんの支持率の多いものからですね。**「モンスターボールコレクション」は今年からWゲットになりましたし、やはり151匹作りたいですからね。

―― ポケモンブームというのはどうお感じになっていられますか？

菅谷：そうですね。やはりアニメが大きく影響していると思うんですよ。アニメ自体はお父さんやお母さんにも受けいれられるじゃないですか。バトルだけじゃなくって友情ですとか、がんばるということを教えてくれますしね。また、ポケモンの中にはお母さんが好きになってしまうようなキャラクターもいますよね。女性受けするかわいらしいキャラですとか。そういった意味ではイヤミがないということがあるんじゃないかと思いますね。商品がすごく盛り上がったのも昨年の夏頃で、ちょうどアニメが浸透し始めた頃なんですね。「手のひらピカチュウ」という製品を販売したんですが、小さい女のお子さんにも支持してもらって、反響はとてもすごかったんですよ。

―― 今後のラインナップなんですが、新しい商品の企画の予定はありますか？

菅谷：ぬいぐるみなんですが、1/1ピカチュウがおかげさまでご好評をいただきまして、夏にかけては、夏らしい素材のぬいぐるみを3種類ほど発売する予定です。また冬頃にも新しいランナップを考えております。それと**シリーズでやっていきたいのは「手のひら」シリーズなんですね。**今回「うるさいニャース」が出まして、次には「ふりふりコダック」が出るんですよ。

―― 入浴剤もありましたよね。

菅谷：そうなんですよ。**あれはヤドン温泉(笑)っていうのをやりたくて、**美湯(ミュウ)ですとか、ネーミングで入っていきたかったんですよ。層も広がっていますので、これからもいろんな商品を販売していきたいと思っています。

Interview

菅谷 茂美さん

(株)トミー
商品広報課

たくさんのアイテム数をほこるトミーで、全ての商品を把握するすごい人。右のプレゼントをいただきました。

Pokemon DATA

●持っているポケモン	赤
●ポケモン図鑑	そんなにいないです
●好きなポケモン	カビゴン
●苦手なポケモン	怖い感じの

プレゼントGetだぜ!

◆最新プラモン4体を5個ずついただきました

トミー最新ポケモングッズin東京おもちゃショー

先日有明ビックサイトで行われた東京おもちゃショーでは、トミーさんのポケモンアイテムがどっさり展示されていました。目移りしちゃいそうなラインナップをじっくり見て下さいね。

◆人気の「モンスターボールコレクション」毎月新作が出るぞ

◆なんとポケモンルアーが登場!! お魚もこれなら喜んだりしてね

◆「手のひら」シリーズ最新作も登場。発売が待ち遠しいね。みんなはそろえた？

◆ビッグサイズのプラモデル!! カメックスは歩きながらBB弾を発射するぞ

◆ピカチュウがかわいい!! 入浴剤も出てしまうでした。ネーミングも最高だよ

BANDAI

株式会社 バンダイ

低価格でラムネ付き！ おいしくてうれしいラインナップ!!

バンダイさんのポケモン製品はキャンディ事業部というところで企画され発売されている。名前通り、製品にはラムネ菓子がついていて、お菓子としてもおいしいポケモングッズなんだ。

―― バンダイさんがポケモンに関するグッズを発売されたのはいつごろからなんでしょうか？

宮本：96年の5月に記念すべき第1弾の「ポケモンクラブ」というのを発売しました。現在は「新ポケモンクラブ」という形で続いています。その後9月に「ポケモンバトル」が出て「ポケモンキッズ」が発売になりました。

―― ポケモンを使おうと思ったのはどう言うところからなのですか？

細木：当時、うちのスタッフが95年の「任天堂スペースワールド」で発表されていたポケモンを見まして、151匹を集めるというコンセプトが、コレクション性が高いうちの商品にあっているのではないかということで商品化したんですよ。

―― 最初から151匹全種類を出そうと思っていたんですか？

宮本：うちの商品は基本的に10種類で出すのが多いんですよ。ですので、ポケモンも第2弾、3弾と出そうとは思っていました。

細木：うちはフィギュアの製品が得意でしたし、実際にゲーム画面ではわからないポケモンを立体化するとお子さんたちにはうれしいだろうなぁと。

―― 「ポケモンキッズ」は現在100種類以上が発売されていますが、ラインナップはどういう順番で決められたのですか？

宮本：**一番最初は、ピカチュウはメインではなかったんですよ。**

ゲームのパッケージにもなっているキャラからスタートしていこうと思いまして、次に認知の高いキャラ、最終的に151匹製品化するのなら、あまりなじみのないキャラもいれていこうと……。

細木：第1弾にヤドランが入っているんですよね。

宮本：あれは担当者の好み(笑)で……。ちょっと肌色系がたりなかったし。

細木：ああ…色合いを考えて…(パンフレットを見る)結構いるよ、赤いのとかピンクのとか(笑)。

―― 現在その「ポケモンキッズ」はどれくらい出荷されたんでしょうか？

宮本：そうですね、わかってるところでは、約3千万個以上……。

―― **30.000.000!!!**

えらいことになってますね。

細木：もう、ここまでの商品はでないでしょうねぇ。

宮本：多いときは月200万個くらいはいきますね。素材がキャラにマッチしていてよかったんじゃないですかね。

細木：後は造形にすごくこだわっていて、ソフビ人形の限界を越えていますよね。

宮本：**作るのに大変なキャラもいるんですよ(笑)**

足が細いキャラクターとかね。色に関してもはしょってないですし、色のあるところには極力いれようとやってますしね。後は、カラーラムネとカードを入れてますので、内容のギッシリ詰まった100円というところがよかったんじゃないでしょうか。

細木：**おかあさまにも喜んでいただけるか(笑)と。**

―― 今後も新しい商品を販売されていくんですよね。

宮本：ええ、64ドリームさんで紹介していただいたものや、先日の東京おもちゃショーで出展したものに関してはこの夏にかけて発売していく予定です。それとバンダイのプラモデル技術を使ったリアルフィギュアを予定していますし、「ポケモンキッズ」のビッグスケールの物に「キッズ」を4体つけた5体セットで発売しようと思っているんですよ。

―― 「キッズ」のマスターグレード版ですね。ポケモンブームはどうご覧になりますか？

細木：今まで色々な商品などを販売していますが、『ポケモン』のすごいところは、ゲームが発売された直後に商品を販売するとその人気におされてという瞬間最大風速みたいなところがあるんですが、『ポケモン』はその人気の持続がすごいってところですね。そしてさらにアニメにつながっていくという、いろんなジャンルでロングランができるというところですね。

宮本：ゲームから入った人をターゲットに最初は商品企画をしたんですが、アニメが始まったら、今度は子供からお母さんまで幅が広がって、そうすると、かっこいいものから、かわいいものまで商品の幅も広がっていけるんですね。そういった意味ではいままでにないキャラクターですよね。

プレゼントGetだぜ!

◆「ポケモンフレンズスペシャル」を5名様分ゲットだぜ

Interview

宮本 由美さん

(株)バンダイ キャンディ事業部

ポケモンへのこだわりがそのまま商品に表れているのは宮本さんのおかげです。

Pokemon DATA

●持っているポケモン	赤、青、緑
●ポケモン図鑑	130匹前後
●好きなポケモン	ヤドラン
●苦手なポケモン	マルマイン

細木 美香さん

(株)バンダイ キャンディ事業部

いつも64ドリームに商品と素敵なイラストを提供してくれるおかたです。

Pokemon DATA

●持っているポケモン	赤、青
●ポケモン図鑑	130匹前後
●好きなポケモン	ニョロゾ
●苦手なポケモン	ゲンガー

◆これから発売される「キッズ」最新作（写真左）や新アイテムを一堂に会してもらいました。すんごい数だよね。全部集められるかな？「キッズ」は今年の5月、8月、10月に新シリーズが発売されるぞ

これからは毎週木曜夜7時からポケモン!!

昨年の12月のあの事件以来、中断されていたアニメがいよいよ再開!! たくさんの再開を望む声が実現したうれしい結果だね。ただ、被害に遭われた方がいるのも事実。二度と同じ事が起こらないようにがんばっているアニメスタッフを信じて楽しむことにしましょう。

―― まずはTV版『ポケモン』再開おめでとうございます。放送日が変更になりましたね。

吉川：ええ、毎週木曜日の午後7時からになりました。

―― 今後はどのようなスケジュールになるんでしょうか？

吉川：4月16日の放送ではピカチュウがたくさん出てくる特別――だったんですが、今後は、12月16日以降に放送する予定だったものを順番に放送していきます。

―― 12月16日の放送事故ですが、それからの間はどのようにされていたのですか？

吉川：事故後の1週間はとんでもない状態でしたね。原因がまずわからなかったことで右往左往したんですが、アフレコなどは通常通りおこなっていました。そういう意味ではストックがいっぱいあるんです。ですが、700人近くの方が倒れたってことは事実なので、スタッフ一同は厳粛に受けとめています。こういったことになって、勉強不足だったということを痛感しましたね。私たちがみて「なんともないことだ」と思って決めつけちゃいけないってことですね。

ただ、この後放送されるものや、劇場版、レンタルビデオに関しては、安心して見られるように配慮がされています。**特にビデオ版は作りなおしてレンタルしていますし、**二度とあのような事故が起こることはないと思います。実はですね。事故が起こらずにあのまま放送が続いていたら、今年の3月3日、5月5日、7月7日が放送予定日だったんですよ。ですので、季節に合わせたお話をやりたかったのですが、それは残念ながら放送できそうもないのですよ。それと、実はTV版は劇場版にお話がつながるように作っていたんです。劇場版で進化して登場するポケモンがいるんですが、それがTV版では進化していなかったりしてはおかしいじゃないですか、それに劇場版のタイトルは「ミュウツーの逆襲」ですからね。何かがないと逆襲にはならないわけで（笑）。そこらへんに支障が出てしまい、劇場版との時間のずれが発生するかもしれないですね。

―― 再開されるTV版の見所を教えてください。

吉川：**TVではオリジナルキャラも出たりします**ので楽しみにしていて下さい。

―― 劇場版の進行状況はいかがですか？

吉川：そうですね。事故の影響でちょっと遅れた感じになっていますが、スタッフ一同シャカリキになってやっております。「ミュウツーの逆襲」は、非常にわくわくするシーンも多いですし、バトルは期待してほしいですね。「ピカチュウのなつやすみ」は、ほんとにポケモンがポケモンらしい仕草で動いて、素敵な作品に仕あがると思います。

Interview

吉川 兆二さん

企画師

ゲーム、アニメなどの企画を手がけ、多数の肩書きを持つおかた。代表作に『爆走兄弟Let's&Go』（ミニ四駆アドバイザー）『ポケットモンスター』（TV版、劇場版アソシエイトプロデューサー）

Pokemon DATA

- ●持っているポケモン　赤、緑、青
- ●ポケモン図鑑　151匹（カミさんの絶大な協力あり）
- ●好きなポケモン　ゲンガー
- ●苦手なポケモン　ストライク

映画の記者会見ではあの人も!!

昨年行われた映画の記者会見では主題歌を歌う小林幸子さんやナレーションの佐藤藍子さんも出演して華やかな雰囲気だったのだ。

◆サトシ役の声優の松本梨香さんたちとともに記念撮影

PIKACHU THE MOVIE

最強のポケモンは誰だ!?

劇場版
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
ミュウツーの逆襲
MEWTWO STRIKES BACK!

劇場で待ってるよ!

同時上映
ピカチュウのなつやすみ

小学館コロコロコミック好評連載中

そして98年夏。映画館でポケモンに会える!!

98年夏から待望の劇場版「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」が公開される。テレビ版では見られなかったポケモンの迫力あるバトルを見ることができそうだぞ。同時上映の「ピカチュウのなつやすみ」はピカチュウやポケモンたちだけで繰り広げられるほのぼのムービーなんだ。

◆記者会見で配られたパンフレット。ピカチュウのドアップがかわいくていいでしょ

前売り券好評発売中!!
7月夏休み全国東宝洋画系ロードショー

原案■田尻智　スーパーバイザー■石原恒和
アニメーション監修■小田部羊一
エグゼクティブプロデューサー■久保純一・川口孝司
監督■湯山邦彦
プロデューサー■吉川兆二・五十嵐智之・盛武源
演出■日高政光・浅田裕二
脚本■首藤剛志「ミュウツーの逆襲」
園田英樹「ピカチュウのなつやすみ」
アニメーションプロデューサー■奥野敏聡・神田修吉
キャラクターデザイン・総作画監督■一石小百合
音楽プロデューサー■吉田隆・斉藤裕二
音楽■宮崎慎二・たなかひろかず
制作■ピカチュウプロジェクト98(小学館　テレビ東京　メディアファクトリー　任天堂　トミー　クリーチャーズ　ゲームフリーク　OLM　ジェイアール企画　小学館プロダクション)
配給■東宝
サトシ:松本梨香　ピカチュウ:大谷育江　カスミ:飯塚雅弓
タケシ:上田祐司　ムサシ:林原めぐみ　コジロウ:三木眞一郎
ニャース:犬山犬子　ナレーター:石塚運昇
[友情出演]山寺宏一　レイモンド・ジョンソン
[特別出演]小林幸子　佐藤藍子　市村正親

おかえりピカチュウ!! 98年ポケモンブーム第2波がはじまるぞ

取材を終えて…

最近は制作者の自己満足で終わっているゲームが多い中、『ポケモン』が何故多くの人に支持されるかがわかった。それはグッズ販売メーカーやアニメスタッフそして何よりもプレイしている子供たちが一丸となってバックアップしているということだ。みんなで盛り上げていこうぜ!! という体勢が『ポケモン』を中心にできているということだと思う。その輪の中に入ることは何も難しくはない。好きなやり方で『ポケモン』を楽しめばいいんだ。この夏は再び大ブームが到来しそうだ。乗り遅れないようにしようぜ。

構成と記事 **真下(マッシー)明**

Pokemon DATA

●持っているポケモン	赤、青、緑
●ポケモン図鑑	151匹
●好きなポケモン	ヒトカゲ
●苦手なポケモン	ギャラドス

N64の質問箱

Vol. 21

取材・構成／編集部

今月こそ64ドリーム読者のみなさんに対して「祝！『ゼルダの伝説』発売日決定！」って高らかに宣言できると思っていたのにぃ あのソフトも、64DDも延期だって〜!! も〜！ ゴールデンウィークをどーやって過ごしたらいいのっ、本郷さん！

今月紹介するのは『YOSHIO'S STORY』。大阪府のMOSTさんの作品です

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

キューバ革命によりカストロ首相が誕生した1959年、滋賀県大津市に生まれる。39歳の本郷さん、ゲームショウなどのイベントではユーザーから声をかけられることも。「たまぁに握手してくれなんて言われることもありますね」。でも、町中で話しかけられたことはないとか。

『ゼルダ』はいつ出るんだ〜！

長野県・スケボーで1080°さん

残念ながら延期になりました。

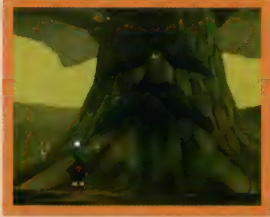
『ゼルダ』は4月下旬発売と発表していたのを、いまになって変更することについては大変心苦しいんですが、秋に発売することになりました。流通関係者や応援してくださっている方々からも、「ゼルダはまだか？」みたいな問い合わせを多くいただくんですが、そのような大きな期待に応えるべく、ゲームの完成度へのこだわりも強くなり、さらに満足のいく内容にするためにはもう少し開発期間が必要だということなんです。ゲームの規模を小さくして早く出そうみたいなことは任天堂としてはできない選択ですから…。その期待の大きさは日本だけでなく、アメリカでも同じですから、今秋には日米でほとんど同時に発売したいと考えています。それにしても度重なる発売延期でゼルダファンのみなさんには本当に申しわけないと思っています。

「しんえいたい」宛に送られてきた「発売を50年以上待ち続けたリンクとマリオ」（大阪府・大神晃さん）。ゼルダ延期の波紋はめちゃくちゃ大きいぞ

『ゼルダ』はどこに256Mの容量を使ったのですか？

鳥取県・鳥取の天皇さん

とにかくマップが広いですから。

それに敵キャラも…。『マリオ64』ではそんなに同じシーンで敵キャラが出てきたわけではないですよね。でも『ゼルダ』ではいっぱい出てきますし、アクションの種類も多いですから。それにリンクが少年と青年時代でそれぞれ違いますしね…。まあ、私がごちゃごちゃ言うよりも(笑)、早く秋になってプレイしていただければわかっていただけることだと思います。

ゴールデンウイークはこいつで遊ぶつもりだったのに…。早く来い来い、天高く馬肥ゆる秋！

『ゼルダ』はいままでのソフトで最高の出来ですよね。

東京都・キャンサーさん

だから制作が遅れているというのもあるんですが…。

最高の出来になるように頑張って作っています。64ドリームなどの雑誌には毎月記事を載せてもらっていますが、やはり静止画なので本当の凄さってなかなか伝わりにくいですよね。先日、金沢でプロデューサーの宮本（情報開発部部長）が講演したときに、『ゼルダ』の未公開映像をビデオで流したのですが、観客から「うおー！」って歓声があがったくらいですからね。やはり動画で見ると本当に凄さが伝わりますよね。ですから早いうちに…、時期は未定ですがCMでも流したいと考えています。

➡1年前の東京ゲームショウのカンファレンスで発言する宮本さん。そろそろインタビューしたいのだけど、『ゼルダ』のジャマはしたくないしなあ

64DDはいつ頃発売されるのですか？

愛知県・島崎裕介さん

残念ながらこれも…。

当初の予定では『ゼルダの伝説』を4月に発売して、それでN64本体を大きく普及させてから64DDを発売したいと考えていたのですが、その普及を担っていた『ゼルダ』の発売が秋に延びたために、64DDも残念ながら発売延期になりました。『ゼルダの伝説』が秋に発売されて後に…、年内には64DDを発売する予定です。これらについてはもうこれ以上遅らせてはダメだろうということで、しっかり準備していますので、発売を待ってらっしゃるユーザーの方にはもう少し辛抱してくださいと申し上げるしかないですね。

◆ハードはもちろん、パッケージや取扱説明書までできあがっているのに発売が延期になった64DD。「ハードだけでも売ってくれ！」って叫ぶ読者もいるんだけど

これからのN64ソフトのスケジュールはどのようになるのですか？

新潟県・かきピーさん

まだ、わからないんです…。

『テン・エイティ』の次に何を発売するか、まだ決まっていないんです。時期的に5月か6月かわかりませんが、ソフトが完成してもたくさん売るにはプロモーションのための時間がかかりますし。でも、変にソフトの発売間隔が空いてしまうのはよくないという意見もありまして、しっかりN64を盛り上げるための戦略を立てて、今後の発売ソフトスケジュールを決めたいと考えているんです。ですから『ゼルダ』や『ポケモンスタジアム』以外のソフト…、たとえば『F-ZERO X』や『バンジョー』など、早い時期に発売できるようなゲームも何種類かあるんですが、まだ調整をしている段階なんです。そのへんがしっかり決まるのは、5月末に開かれるE3の前後になると思います。

◆『テン・エイティ』の次は間違いなく『F-ZERO X』、それも結構早い時期に発売されるとにらんでいたんだけど、5月29日には『エクストリームG』（アクレイムジャパン）が発売されるし、やばいかも

「N64倍増計画（仮）」を具体的に教えて！

神奈川県・佇む人さん

いろんな調整に時間がかかっています。

「N64倍増計画」っていうと実体を知りたくなると思うんですが、要はもっとN64を普及させたい、そして当面の目標として倍増にもっていきたいという任天堂の意気込みを表明したものであって、そこに何かの実体があるわけではないんです。ただ、「もっとCMを打たないの？」みたいな問い合わせもいただいていますし、「任天堂が変わった」みたいな印象を持っていただけるような、ユーザーのみなさんに「N64が元気だなあ」って感じていただけるようなCMの準備を進めているところです。まだ、放送時期は決まっていませんが、もう少しお待ちいただければと思います。

◆4月になって「N64倍増計画（仮）」のCMを見ようと、テレビをつけたらピカチュウがマンボを踊るCMばかりでがっかりした読者も多いはず。でも大きなキャンペーンをやろうとすれば、それなりに準備のための時間がかかるんだろうなあ

はみだし質問箱

Q 6月4日をロクヨンの日にする企画はないのですか？（石川県・ファミ通のファミって?さん）

A 「そのような企画を持ってくる代理店とかあるんですが、実現する可能性は少ないですね」

はみだし質問箱

Q『ポケモン』のアメリカ版と日本版は通信できるようになりますか？（三重県・MAHBOさん）

A「さあ～、どうなんでしょうね。でも言語が違うのでムリなんでしょうね」

どうして『ポケモンスタジアム』がカセットの発売になったのですか？

東京都・64ドリーム

とにかく早く出したいソフトですから。

64DDを出す前にもう一段階N64本体を普及させたいという意見がありまして、その牽引車になりうるソフトとしては『ポケモンスタジアム』と『ゼルダ』の2本だろうということなんです。もともと『ポケモンスタジアム』は64DDで売るはずだったんですが、夏発売に向けていろいろプログラムなんかをやっていたところ、なんとかカセットの容量に収まるように圧縮できるようになったんですね。発売は7月か8月になるかわかりませんが、タイミング的にも夏休みのシーズンですし、このソフトの発売に合わせてぜひポケモンリーグの全国大会をやりたいと思っています。

➡64DDディスクでなくロムカセットで遊べる『ポケスタ』。もちろん、ゲームボーイの『ポケモン』がないと十分には楽しめないので要注意

64DDの同時発売ソフトは？

大阪府・Kansai Kidsさん

まだ先のことで正式な話ではないのですが…。

少なくとも『マリオアーティスト』シリーズは同時になるでしょうね。そのほか、前からお話している『F-ZERO X』の追加ディスク版もカセット発売の数カ月後には出そうということになっていますので、間に合うかもしれませんね。このディスクを使えば、コースエディタ…つまり自分でコースが作れたり、最速ゴーストのデータを得ることができるようになるんですね。『F-ZERO X』のカセットを遊びつくしても、さらにディスクを入れれば、『F-ZERO X』の続編とは言わないまでも、新しい世界で遊べるようになるというわけです。その他、『MOTHER3』などのような64DDソフトについては、同時に出せるかどうか、まだわかりません。出せればいいんですが…。

⬆『MOTHER3』のロゴ。64ドリームではしばらく使うことがなかったので掲載しました（皮肉＆イヤミ）

E3*のかくし玉はありますか？

岡山県・土井広宣さん

きっと『ゼルダ』が目玉になるでしょう。

昨年のE3では『ゼルダ』を展示しませんでしたからね。それからアメリカで発売されるゲームボーイの『ポケモン』…、そして『バンジョー』がアメリカでは発売直前のソフトということで大きく展示されることになるでしょう。（「かくし玉ソフトで『ウルトラドンキーコング』が登場することはありませんか？」という問いに）アウト！　これは野球のかくし球ですね（笑）。まあ、何かあるかもしれませんが、メインになるのは『ゼルダ』など3本のソフトになるでしょうね。

*E3＝ Electronic Entertainment Expoの頭文字をとってE3。アメリカで年1回開かれるデジタルソフトの見本市のこと。今年はジョージア州アトランタで5月28日から3日間開催される予定

⬆昨年のE3での任天堂ブース。その規模の大きさに64ドリームの取材チームもびっくり！　今年も行くぞ!!

次こそは東京ゲームショウに出展しますよね。

埼玉県・小林俊介さん

出るべきでしょうね。

ちょうど秋に『ゼルダ』が発売されますからね。次の東京ゲームショウの開催が発売前ということでタイミングもいいでしょうし。現時点で「絶対出展します！」と断言はできませんが、前向きに検討したいと思っています。それに『ポケモン』目当てで任天堂スペースワールドにいらっしゃる客層とはぜんぜん違いますからね。東京ゲームショウに来られるようなユーザー層のみなさんにも『ゼルダ』をプレイしていただいて、映像の凄さや3Dスティックの操作感を感じとっていただきたいですよね。それからスペースワールドについては夏に開催しようと検討した時期もあったんですが、やはり今年も例年のように11月に開催しようということで準備を進めているところです。場所も例年どおり幕張メッセの予定で、全国各都市で開催する予定はありません。

⬆東京ゲームショウの会場になる幕張メッセの最寄り駅はJR京葉線・海浜幕張駅だが、JR総武線・幕張本郷駅からバスでも行けるのだ（だから何？）

『ポケモンスタジアム』は振動パックに対応しますか？

新潟県・振動パックさん

もちろん対応しません。

64GBパックをコントローラに差し込んで遊ぶわけですから、振動パックを使うのにはムリがありますよね。まあ、今後、振動パックが差し込める変なカタチの64GBパックが発売されればできないことはないんでしょうけど。現状ではムリな話ですね。

↑コントローラは64GBパックでふさがってしまうので、振動パックを差し込むことができないのだ。もちろんメモリパックも同じ

『ポケモン・黄』と『赤・緑・青』の違いを教えてください。

福岡県・チャッキー先生

ほとんど同じですよね。

『ポケモン・黄(仮)』というか、『ピカチュウバージョン』と呼んでいるんですが、その位置づけというのは、TVアニメでポケモンのファンになってポケモングッズを買ってるような人たちとか、ゲームをしたことのないお嬢ちゃんとか幼稚園児たちがゲームでもポケモンで遊んでみたいといったときに、『赤・緑・青』ではじめるよりも『ピカチュウバージョン』で遊んだほうがより感情移入しやすいだろうということで作りなおしているんです。ですから、最初に3匹のポケモンのうち1匹を譲ってもらうのではなく、はじめからピカチュウを連れて歩けるようになっているんです。ただ、これまで『赤・緑・青』で遊んだ人でも新しい世界が開くような仕掛けが入るようになっていますし、ポケモンの交換も可能です。また、なみのりピカチュウを持っているとミニゲームで遊べるようにもなるでしょう。それに、できればポケットプリンターにも対応しようということで準備を進めています。150匹集めたらもらえる賞状やポケモン図鑑なんかもプリントできるといいですよね。注意していただきたいのは、新たなポケモンが登場することはありませんし、『ポケモンスタジアム』には対応しないことになっています。このソフトは夏公開予定のポケモン映画にあわせて発売されますので、映画館では特別な『ピカチュウバージョン』が販売できたらいいなあということも検討しています。

『ポケモン金・銀』の発売延期の理由はカラー化のため？

愛知県・吉田央さん

それは違います。

現状ではカラー化にしようとは考えていません。先月号でもお話ししましたが、開発の遅れの原因は田尻智さんが一時的に体調をくずされたのと、ポケモングッズの数がとても増えてきて、自分のところで開発したキャラクターの品質チェックについても当然やらなければなりませんから、ゲーム開発以外の仕事の量が急増しているのが大きいですね。それに新作への思い入れが強く、カセットの容量も2倍になりますから、新しい仕掛けをたくさん入れようとした結果、制作の遅れにつながっているんだと思います。発売日についてはいつになるか、いまの段階ではまだ発表できません。

←驚くほど種類の多いポケモングッズの世界。ポケモンの世界観を守るのも大変なんだろうな

任天堂はポケモン人気に頼りすぎてない？

東京都・マタンゴ大好きさん

それはないと思いますね。

ただ、キャラクター商売的にはいろんな商品を出しているメーカーもありますが、任天堂としてはこれまでのゲームボーイソフト以外に発売されたポケモン関連商品は「ポケットピカチュウ」くらいですからね。N64では『ピカチュウげんきでちゅう』とか『ポケモンスタジアム』などがありますが、まだ発売もされていませんし。『ポケモン』発売から2年すぎてこの程度なんですから、展開的にはそんなには頼りすぎてるということはないと思います。ただ上手に『ポケモン』のキャラクターを使った、ゲーム性を使った商品を出していきたいとは思っていますが。

↑この『ディディーコング』も『ポケモンレーシング』として発売されてれば、日本では何十倍も売れたんだろうけどね

はみだし質問箱

Q ゴールデンウイークまでに『エフゼロX』をプレイしたいのですが（東京都・K・Sさん）

A 「それは…、ちょっと…、ムリですね。申しわけありませんが」

Q ひとつのゲームが発売される前にプレイできる人って何人くらいいるの?(茨城県・欲しいの カービィさん)

A 「広報とか営業とか、マリオクラブの人とか…、きっと300人を超えるんでしょうね」

Q「ポケットピカチュウ」の売上はどうですか?

岐阜県・ロストワールドさん

非常に好調ですよね。

3月中は40万個しか出せなかったんですけど、すぐに完売しましたからね。発売にあわせて毎日のようにテレビやラジオなどの取材申し込みがありましたし…。背景には健康ブームがあるんでしょうけど、ハドソンさんの「てくてくエンジェル」もヒットしていますし、そのせいもあって行列ができて、それがまたマスコミで紹介されたりして注目を集めたんでしょうね。4月は毎週25万個で月産約100万個、5月からも同じようなペースで出荷しますので、手に入らずに困っている方も、ちょっと待っていただければ確実に買っていただけるようになると思います。

◆発売日に山積みにして定価販売する小さなカメラ屋さんもあったが、数日後の秋葉原では1個4980円で売る店も出現。なんだかな〜

『マリオアーティスト』は何作くらい出ますか?

兵庫県・UNの垣内勇さん

いちおう4作作っています。

『タレントメーカー』や『ポリゴンメーカー』など、すでに発表している3作と、以前からお話している「音」を使った遊びのゲームですね。この音系のソフトについては、『サウンドメーカー』という名称になるんじゃないかというウワサもあるようですが、実はタイトルについては何も決まっていないんです。

◆ビデオの画像を取り込むための「キャプチャーカセット」にはマイクの端子(いちばん右)がついているから、音系の『マリオアーティスト』にも対応することになるんだろうね

『タレントメーカー』はビデオカメラがなくっても遊べますか?

新潟県・カズキチさん

なくても遊べます。

通常のビデオデッキにつないで好きなタレントの顔をとりこんで遊ぶこともできます。ただ、自分や友だちの顔をビデオカメラに撮影して、それを『タレントメーカー』にとりこんで遊ぶのがいちばんだと思います。ですから、ビデオカメラがあったほうがより楽しめるでしょうね。

もし自宅にビデオカメラがない人は、持ってる人に撮影してもらってビデオテープにおとして遊ぶといいでしょうね。

◆好きな女の子(あるいは男の子)の顔を画面をとりこんで、ミニゲームで遊ぼう。かなり感情移入できそうだぞ

『ヨッシー』は出荷数が多すぎたために安くなったのですか?

神奈川県・山下まりやさん

最初の出荷数は少なすぎたんです。

はじめはクリスマスプレゼント用ということで出荷したんですが、いろんな要因があって発売日の12月21日に30万本しか出せなかったんですね。その日のものについてはほとんど完売しまして、買えないお客さんも出たようなんですが、ただ期待は大きなソフトですから、その次の出荷は数的にかなり出したんです。ところが、すでにクリスマス商戦は過ぎていまして、『ヨッシー』を買い求めた人たちも違うソフトを買ってしまった後だったんですね。それで需要と供給のバランスが崩れてしまって値段が大きく下がってしまったんです。ソフトを頑張って作った側からするととても残念でなりませんね。

◆中には980円で売る店なんかも出たりして、64ドリームとしても本当に哀しい。でもヨッシー、キミたちに罪はないのだよ!

『テン・エイティ』の得点の「EAD」という名前は何？

広島県・筆の名前さん

情報開発部の略です。

情報開発部というのはN64ソフトを作っている部署の名前のことで、もともと英訳するのは難しいんですが、外国の人向けに「Entertainment Analysis & Development」と称しているんです。その頭文字をとって「EAD」というわけなんです。

➡『テン・エイティ』では記録を塗り替えないかぎり「EAD」という文字が並んでいる。任天堂に「EAD」さんっていう開発者がいるんだとばかり思ってたんだけど…、そうか、情報開発部のことだったのか！

『テン・エイティ』はどのくらいの期間で製作したのですか？

大阪府・本郷さん倍増計画（仮）さん

1年くらいだと思います。

そのへんの詳しい話は任天堂公式ガイドブックに開発者のインタビューが載っていますので、ぜひご覧いただければ…（笑）。開発チームはもともと2年くらい前からタコのような動きをするプログラムの実験をしていたようなんですが、それを見たプロデューサーの宮本が「この技術を応用してスノボのゲームを作ろう」みたいな話になったみたいですね。それが昨年の5月から6月という話ですから、完成するまで時間のかからなかったソフトですね。

➡小学館から発売中の『テン・エイティ』公式ガイドブック（1050円）。開発者インタビューは本誌"ゼルダライター"尾関友詩によってなされたものなのだ

任天堂ソフトのなかでいちばん売れたのは何ですか？

愛知県・岡部壮志さん

全世界で言えば『マリオ』ですね。

ファミコン版の『スーパーマリオブラザーズ』です。マリオシリーズは全部で1億数千万本売れてるんですが、このソフトだけでも4000万本以上売れましたからね。実は海外でファミコン…、つまりNES（Nintendo Entartaiment System）を売り出すとき、この『スーパーマリオブラザーズ』は同梱ソフトだったんです。アメリカやヨーロッパではファミコンを買うとこのソフトがついてきてたんですね。日本だけのマーケットでみるとゲームボーイの『ポケモン』が800万本でいちばん売れていますよね。

➡日本ではポケモン人気がすさまじいとはいえ、やっぱり任天堂の大スターといえばこのお方

振動パック対応の『マリオカート64』はいつ出るの？

宮城県・野口佑仁さん

その予定はないですね。

実際、『マリオ64』や『ウエーブレース64』を振動パック対応にしたときに、『マリオカート64』も対応にしようかという話もあったくらいで、技術的にはなんの問題もないのですが、この3月に4800円に値段を下げて再発売したばかりですからね。またすぐに振動パック対応にするのはどうかなというのはありますよね。

⬆所有者が85.1％もいる『マリオカート64』（本誌3月号ドリームランキング）。N64本体を持っていない読者もいるから、ほとんどの人が所有しているってことだよね

はみだし質問箱

Q『ヨッシーストーリー』の続編は出ますか？（秋田県・ゾンビ～さん）

A「出ることになるんでしょうね、いずれ。いつになるかわかりませんが…」

カラーゲームボーイについて詳しく教えてください。

兵庫県・森田伸治さん

まだ詳しくお話できません。

というのも、カラーゲームボーイについては任天堂からまだ公式に発表してないんです。ただ誤った情報を記事にされると問題がありますので、夏くらいに9000円くらいの価格で、サイズはGBポケットと同じくらいの大きさで、電池もある程度長持ちして、上位下位互換ができる…、つまり、これまでのGBソフトもカラーGBでそれなりの色がついた状態で遊べますし、カラー専用のソフトであればきれいな画面で遊ぶことができるし、そのソフトをいままでのGBに入れても遜色なく遊べるといったことを発表しています。同時発売ソフトは2〜3本考えていまして、いま発表できるのはこのくらいの情報なんです。

◆カラーゲームボーイにチューナーカセットを差し込めばテレビが見られるようになるかも？
＊画面は合成です

ポケットカメラの出荷台数を教えてください。

愛媛県・なべねこさん

70万個くらいですね。

これって、このような製品の特性や価格を考えると、とてもすごい数字だと思いますよね。ポケットカメラは5色発売されていますが、いちばん売れてるのはクリアパープルで、その次がイエローでしょうか。それからポケットプリンターについてはカメラの40%〜50%出荷しています。

◆「CMで使われた中山エミリちゃんのデータ入りポケットカメラはどうなったのですか？」という問いに本郷さん、「残念ながら私は持っていません（笑）」

ニンテンドウパワーの「いいゲームを残そうプロジェクト」はどうなっていますか？

千葉県・ししょうさん

いろいろやっていると思います。

いいゲームなんだけどあまり売れなかったゲームとか、ちょっと手直しすればもっと面白くなるようなゲームをニンテンドウパワーで出していこうということで、スーファミソフトにこだわらず、ほかのハードのソフトについても動いているみたいですね。ただこの企画はマリーガル社のほうでやっているものですから、具体的にどんなソフトが出るのかはわかりません。プロデューサーの遠藤雅伸さんが中心になって進めているようなんですけど。

◆GB&64DDソフト『DT（仮）』を開発中の遠藤雅伸さん（ゲームスタジオ代表）。名作『ゼビウス』などを生んだ「ゲームの天才」なのだ

ニンテンドウパワーの新作ゲームが値下がりすることはありますか？

大阪府・本郷さん倍増計画（仮）さん

それはあるでしょうね。

何年たっても、ずーっと3000円という価格のままであるというのはおかしな話なので、たとえば書き換えがスタートしてから一定の期間が過ぎてから値下げするようなことはあると思います。ただ、それがどのくらいの期間で実施されるのか、値段はいくらするのかなどについては、まだ決まっているわけではありません。

◆全国のローソンに設置されているニンテンドウパワーの書き換えマシン"ロッピー"。自分の名前のみならず、電話番号も入力しなければならないので、ちょっと面倒という声も

はみだし質問箱

Q『テン・エイティ』などのソフトを1回50円でプレイさせる店があるのですが…。（岡山県・すぽ〜んさん）

A「違法行為ですね。お店でプレイするのにお金をとるのは認めていません」

ポケットカメラに人工網膜チップが搭載されてるって本当？

大阪府・ニセ本郷64さん

そうですね。

網膜というのはいわゆる視神経が集中しているところなんですね。この人工網膜チップというのは三菱電機さんが開発した製品で、人間の網膜と同じような機能をもったチップなんです。たとえば暗がりから明るいところに出たときに光の強さを調節できたりするんですね。にもかかわらず、ポケットカメラが5500円という安価で発売できたのも、量産効果なんかもあって実現したんです。ただ、このポケットカメラのカラー化ついては今のところその予定はないみたいですね。モノクロで妙な味があるのがこのカメラのいいところであって、プリンターも含めてあれをカラーにするとなると高価な製品になりかねませんよね。

◆これが人工網膜チップ。隣の1円玉と比べてもいかに小さいかがわかる（写真提供／三菱電機）

64マリオスタジアムの司会の2人もN64を持っているのですか？

千葉県・TAKさん

そりゃあ、持ってるでしょう。

番組がスタートするときに、お二人にN64をプレゼントしたはずですからね。とくに渡辺徹さんは、お子さんだけでなくご本人がゲーム好きなようですから、『マリオ64』とか『マリオカート64』で遊んでらっしゃるという話ですね。

➡テレビ東京系「64マリオスタジアム」の司会のお二人（加藤紀子さんは3月いっぱいで降板されました）。渡辺さんがN64やってるってことは、奥さんの榊原郁恵さんも？

発売延期が決まったときのお気持ちはいかがですか？

大阪府・Kansai Kidsさん

複雑な気持ちですよね。

でも、社内にいて事前にソフトなどの制作状況なんかがわかっているわけで、いろいろ取材で聞かれても「いやあ〜、どうなんでしょう？」って言ってなきゃならないわけで、対応に苦慮しますよね。でも、発売延期が正式に決まると…、別に延期がうれしいってわけじゃないんですよ、でも公に「発売が伸びました」って言えるようになるので、ある意味でスッキリしますよね。実際は延期なんかなくって予定通りに発売されるのがいちばんなんですけど、まあしょうがないですね。遅らせようと思って遅らせているわけではありませんからね。

◆広報の仕事ってやっぱり大変だと思う。開発の遅れは広報のせいではないとはいえ、マスコミやユーザーの矢面にたたなければならないし…。おまけに読者からは変な写真が送られてきたりもするしね
＊写真は「カナダでスノボを楽しむ本郷さん」（山口県の山本さんの作品）

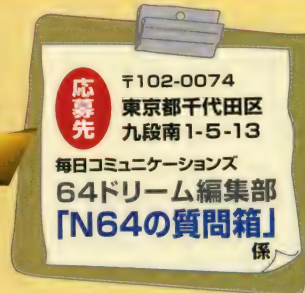
Q『テン・エイティ』の隠しキャラのパンダの声は本物のパンダですか？（富山県・ザミットの戸田貴士さん）
A「本物のパンダァ〜？ そんなこたぁないでしょう（笑）」

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

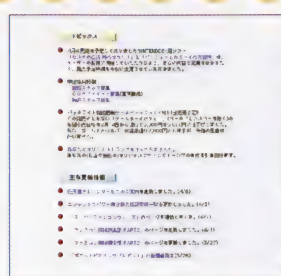
FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 任天堂の今期の連結経常利益は前期と比べて46％増の1600億円前後になる模様だが海外で好調なN64に加えて、ゲームボーイは国内外でも好調で、売上も27％増の5300億円前後。

TOP NEWS これが本当に最後の発売延期か？『ゼルダの伝説』の発売は今秋に!!

恐れていた事実がついに現実のものとなってしまった。むろん以前から予想はしていたし、その兆候は年明けくらいからうすうすとは感じていたのだが、やはり正式に発売延期が発表されるとショックなものがある。今回は任天堂のホームページでの発売延期情報が最も早かったようだ。もちろん編集部にはすでに発売延期の情報は届いていたのだが、おそらくどの雑誌よりも早く任天堂が自ら『ゼルダの伝説』の発売延期を表明したのは、その影響の大きさを考えてのことだろう。というのも発売延期されたのは『ゼルダの伝説』だけではないのだ。同時期に発売が予定されていた『バンジョーとカズーイの大冒険』も今秋に発売延期。また64DDの発売延期も決定した（N64の質問箱参照）。64DDの発売に関してはある程度N64本体の普及（600万台程度）が前提であるため、今夏の『ポケモンスタジアム』や今秋の『ゼルダの伝説』やまだ見ぬ隠し玉ソフトで本体を引っ張る必要がある。64DDは年末商戦の目玉として、満を持しての登場となるだろう。先月号で紹介した「N64倍増計画（仮）」に関しては、現在様々な可能性や戦略を検討中とのことなので、新しいイメージのコマーシャルが登場するのは早くて5月頃になりそうだ。今回の戦略はかなりの長期戦になるだけでなく、絶対に失敗がゆるされない。「ユーザーのみなさんが元気になるような広告になるように準備を進めています（任天堂本郷氏）」の言葉を信じて（何度もだまされてるけど）最後？の発売延期期間を待つしかないだろう。任天堂は現在10月9日～11日に予定されている秋の東京ゲームショウへの参加を前向きで検討しているという。ゲームショウに来場したすべてのゲームファンに『ゼルダの伝説』をプレイしてほしい。『ゼルダの伝説』発売のあかつきには、自分がN64ユーザーであったことがきっと誇りに思えるだろう。

◆『ポケモン金・銀』の延期といい『ゼルダ』の延期といい最近のホームページは情報が早い。www.nintendo.co.jp

◆毎月新しい画面が公開されている『ゼルダの伝説』だがネタがもつのか心配。がんばれ尾関友詩

ニュース 3月20日発売の5・6月合併号を最後にあの「ファミマガ64」の休刊が決定!!

64ドリームのよきライバルとして、またN64を一緒に盛り上げて行こうという気持ちでは親しい仲間であった「ファミマガ64」が3月20日発売の5・6月合併号で休刊した。64ドリーム創刊当時はライバル誌も多かったが「ロクヨン」と「スーパー64」が相次いで休刊し、64専門紙が3誌になってからは、各編集部のメンバーが月に一度集まっては、「N64を盛り上げるために何か共同企画をやりましょう」と話し合っていたところだ。かつては「ファミマガ」は100万部を超える人気雑誌でもあり、「ファミマガ」の名を冠した雑誌がなくなることは同じ業界に席をおくものとして本当に残念。「最後の表紙は任天堂のキャラにしたかった」と語った藤岡編集長の言葉が心にしみる。現在藤岡さんは新雑誌の企画を検討中とのことなのでみんなで応援しよう。

◆雑誌のどこにも休刊の文字はない。休刊の決定が突然であったことがうかがえる

ニュース バンダイが携帯ゲーム市場に参入!! 4000円台の価格で今秋登場予定

4月7日の日本経済新聞は、バンダイが携帯ゲーム機市場に参入すると報じた。同紙によれば、バンダイはこの新携帯ゲームを今秋にも市場に投入する予定だ。ゲーム機は解像度の高い白黒液晶画面と通信機能をもちながらも胸ポケットに収まるサイズとなり、価格は4000円台に設定されるもよう。またソフトの価格は3000～4000円を予定しており、99年3月期末までに、300万～400万台の普及を目指している。既に大手ソフトメーカー数社とソフト開発の契約交渉をはじめており、当初は20タイトル前後をそろえるという。「たまごっち」や「ウルトラマン」といったTV番組のキャラクターを使ったソフトはもちろん、PS対応ゲームで有名なキャラクターをゲームに提供してもらう計画もあるそうだ。現在この市場では任天堂の「ゲームボーイ」が強く、圧倒的なシェアを誇っている。任天堂は早ければ今夏にはゲームボーイのカラー版を市場に投入する予定で、SCE（ソニーコンピュータエンタテインメント）も、PSを使ってデータを読み込む形の携帯ゲーム機を開発中。またセガからも新しいマシンとともに専用携帯ゲーム機が発売されそうだ。勝負の行方は魅力あるソフトを提供できるかどうかにかかっている。

トピックス 金色カセットの『ゼルダの伝説』? じつはアメリカ版のお話でした

4月号の毎月新聞のはみだしでも書いたけど、アメリカで発売される『ゼルダの伝説』は金色のカセットで発売される可能性がありそうだ。じつはアメリカではファミコン版の『ゼルダの伝説』が金色のカセットで発売されて大人気だったのだ。残念ながら発売が秋になってしまったゼルダだが、ゲームの内容だけでなく、カセットの色でもあっと驚く内容だったらうれしいなあ。

⬇アメリカのファミコン版『ゼルダの伝説』はこんなにかっこいい金色。なんでも持っている編集部のエンドーコレクションの1つです

CESA大賞は予想通り『FFVII』『ヨッシーストーリー』は優秀賞を受賞

4月3日、東京は六本木の「ヴェルファーレ」で「CESA大賞'97」の発表が行われた。今回の選考はノミネートされた54タイトルに、電話や専用ハガキなどで一般ユーザーによる投票が行われた。総投票者数は127,332名で最も高いポイントを獲得した『FFVII』がCESA大賞に決定した。『ヨッシーストーリー(N64)』とともに優秀賞を受賞した『グランディア(SS)』、審査員特別賞の『ウルティマオンライン(PC)』以外の11作品はすべてPSのソフトが選ばれた。

⬆ヴェルファーレなんておしゃれなところ、生まれて初めて入りました。この仕事やってなかったら一生入ることなかったかもね

「CESA大賞'97」受賞作品一覧

■大賞
- FFVII／スクウェア

■優秀賞
- I.Q～インテリジェントキューブ／SCE
- グランツーリスモ／SCE
- GRANDIA (グランディア)／ゲームアーツ
- 電車でGO!／タイトー
- ヨッシーストーリー／任天堂

■部門賞
- プログラミング部門 グランツーリスモ／SCE
- シナリオ部門 FFVII／スクウェア
- グラフィック部門 グランツーリスモ／SCE
- サウンド部門 FFVII／スクウェア
- キャラクター部門 風のクロノア／ナムコ

■審査員特別賞
- ウルティマオンライン／エレクトロニック・アーツ
- ダービースタリオン／アスキー
- モンスターファーム／テクモ

グッズ トレーディングカードに新機軸!! 人気声優アイドルがカードで登場

⬅6枚入り1パックが300円。120枚入りの20パック1ボックスが6000円、カードは全90種類でスペシャルカードもあり

日本でも人気急上昇中のトレーディングカードに、岩尾潤子(もっちーが大ファン)や金月真美ら5人の人気声優が登場する。トレーディングカードファンにも、声優アイドルファンにも人気が出そうなシリーズだ。発売は6月を予定している。

新製品 アスキーからN64専用コントローラ「ハイパーステアリング64」が登場!!

アスキーからN64のレースゲーム専用コントローラ、「ハイパーステアリング64」が4月28日に6500円で発売される。ハンドルの回転角度を読み取るアナログ方式で、3Dスティックとはまた違う独得の操作感が新鮮。編集部でハマったのはレースゲームじゃなくて『スーパーマリオ64』のスライダー。最初はうまく操作できないが、慣れてくるとなかなか楽しい。実は『エフゼロX』用にということで開発していたそうで、『エフゼロX』の開発者もこのコントローラを使って最高速度を出したというウワサ。もち振動パックにも対応しているぞ。

⬅なかなかカッコイイデザインだ。ゲームショウで見た人もいるよね

⬅本体はそれほど重くないので、足に挟んで遊ぶのもいいかも

テレビ 「所さんの20世紀解体新書」で故横井軍平さんの偉業を紹介!!

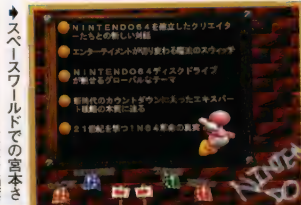
TBS系列で毎週水曜日の午後10時から放送されている「所さんの20世紀解体新書」の人気コーナー、20世紀シアターで、「ウルトラマシン」や「ラブテスター」、また「ゲームボーイ」など数々のヒット作を生んだ横井軍平さんが紹介されていた。いまさらながら横井さんの偉大さを痛感し、遊び心を熟知したアイデアの豊かさに感服した視聴者も多かったはず。

⬅横井さんに関しては、アスペクトから発刊されている「横井軍平ゲーム館」に詳しい。この番組でもその時の取材テープが使われていた

⬅昨年10月4日に亡くなられる直前の仕事メモ。「10／6よりホンコン行き。カラーゲーム★★依頼」一部読めないが非常に気になる内容だ

新製品 任天堂ファンなら要注目。パソコン用CD-ROMマガジンに任天堂が登場!!

本誌読者でパソコンを持っている人も少なからずいるはずなので、今月はパソコン用CD-ROMを紹介しよう。(株)ソフトビジネス総合研究所からWindows用CD-ROM「ゲームメーカーズSelect1.任天堂」が4月30日に発売される。内容はすべて任天堂に関することばかり、任天堂の協力を得ての制作ということなので、任天堂に関する百科事典的な使い方ができそうだ。4月30日に3500円で発売予定。

⬅スペースワールドでの宮本さんのインタビューや広報の稲葉さんのコメントもあるぞ

⬅なかなかカルトなデータも充実してそうだ。ユニークなデータベースになるかも

●はみだしNEWS● 4月6日の日本経済新聞によれば、京都リサーチパークと立命館大学はゲームソフトのデータベース構築に乗り出したと報じている。任天堂はソフトを提供する意向を表明済みだ。

イベント 東京ゲームショウ春'98開催される!!

●N64ファンにはがっかりの東京ゲームショウ●

3月20日～22日の3日間（20日は関係者のみ）、幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ春'98」は、前回を上回る147,913人（20日：18,606人、21日：76,212人、22日：53,095人）もの来場者を迎え無事終了した。今回で4回目となる東京ゲームショウは回を追うごとに規模を拡大し、ゲームファンのためのイベントとしてしっかり定着した感がある。今回も450本以上のソフトが展示され、各ブースとも趣向を凝らしたステージイベントを展開していた。にもかかわらず、N64ファンにはかなりさびしい東京ゲームショウであったことは事実。任天堂は協賛という形で参加し、以前よりは一歩前へ進んだという気がするが、実際は任天堂のCMが会場内で流れているだけで、これではN64の実力を積極的にPRしたことにはならない。やはり任天堂には『ゼルダ』や『エフゼロ』といった今後発売予定のソフトの実力を存分に証明してほしかった。さらに残念なのは、N64ソフトの出展数の比率が、前回の7.9%から、3.6%に下回ったことだ（ガイドブックの収録されているソフトのうちN64ソフトの比率）。これはゲームボーイの4.3%よりも低い数字となっている。コンスタントにN64ソフトを発表していたハドソンのブースにはN64ソフトはなかったし、イマジニアのブースもさびしいかぎりだった。ただ当日のパーティーでハドソンの某氏による、「5月頃には新しいユニークなゲームを発表しますから楽しみにして下さい」という言葉がとってもうれしかった。

↑初日は天候不良で電車がおくれたため、駅からダッシュしてなんとか間に合った開幕のテープカット
←21、22日は開場前からたくさんの人が列をつくり、開場時間を30分繰り上げての入場となった

ハドソンのブースにN64のソフトがない！

←ハドソンの不朽の名作『スターソルジャー』のN64登場が判明した。やっぱりハドソンさんは頼りになります

●クリエーターズカンファレンスは定番の人気イベント●

開発者の本音が聞ける数少ない機会であるクリエイターズカンファレンスは、東京ゲームショウの人気イベントのひとつ。21日に「シリーズ物の難しさ」というテーマで行われたカンファレンスでは、『パワプロ5』の赤田勲（コナミ）さんや、『スパロボ』シリーズの寺田貴信（バンプレスト）さんらが登場し、開発者ならではの裏話が聞けたのだ。

↑ちなみにカプコンの船水さん（写真右）の会社が公式ガイドブックでスクウェアとなっていたため、大物の引き抜きか？ と当日話題になった

編集部の面々もあちらこちらで大活躍

↓『ソニックウイングスアサルト』のハイスコアトライアルで3位に入ったお馴染みのアンドレ。なんか嬉しそうな顔してるなあ

↑セガブースで行われた編集部対抗『ハウスオブザデッド』の大会に出場しているのは、アンドレとなぜか64ドリームのケイ少佐。前日の特訓の効果もなく1回戦で敗退

ランボルギーニディアブロはかっこええなあ

タイトーから5月29日に発売される『スーパースピードレース64』は、あのスーパーカー「ランボルギーニディアブロ」が登場する本格派レースゲーム。実はブースの設営時に本物の「ランボルギーニディアブロ」の撮影会があったのだ。撮影の際はほとんど人もいなかったので、じっくりと車を眺めることができたのだ。

↑スーパーカーの代名詞といえばやっぱり「ランボルギーニ」でしょう。撮影はコンパニオンのかわりにタイトー広報の三輪さんにお願いいたしました

ゲームボーイが魚群探知機にへんしーん!!

バンダイブースでユニークなゲームボーイの周辺機器を発見したぞ。その名も『HANDY WATCHER（仮）』。なんとゲームボーイにセットする魚群探知機なのだ。超音波センサー（200KH）を水に浮かせるだけで、「水深」「地形」「魚影の有無」がカンタンにわかってしまうというすぐれものだ。海水でも淡水でも使用可能で、水深約20mくらいまでは探知できる。ケーブルの長さは15mもあるので、ボートからでも岸壁からでもOKだ。また魚の種類がわかる「魚辞典」もついているので釣った魚をその場でチェックできる。「ミニゲーム」もあるので釣りの合間にも遊べそうだ。釣りファンには必携アイテムになるかもしれないぞ。

↑7月発売予定で価格は14,800円とちょっとお高いが、高価な魚群探知機と同様の機能はメリットあるかも

●はみだしNEWS● 4月12日、テレビ東京は『ポケモン』騒動に関して検証番組を放送した。やはり問題のシーンでは、4.5秒に106カット（通常の3倍）もの画面の切り返しが行われていたようだ。

コンパイルのブースは？

東京ゲームショウ直前に判明したコンパイルの和議申請。ショウへの参加が非常に心配されたが、何とか規模を縮小して予定通りの出展となった。ブースはぷよまんなどの販売が中心で、例年なら『ぷよぷよ』の大会を大々的に開催し、ユニークなアイデアを凝らしたイベントやグッズ提供していただけに残念だ。CESAの新年パーティーでは仁井谷社長に「新しいN64のソフトを作ってますよ」との話をうかがっていたので、是非みんなで応援しよう。

➡開催日前日の設営日（19日）のコンパイルブース。心なしかみんな寂しそうであった

⬅本来ならここに大きなステージをしたてて、イベントを開催していたはずなんだけど

●美女もバッチリ●

東京ゲームショウの大きな楽しみのひとつが、ブースごとに趣向を凝らしたコスチュームのコンパニオンの皆様。実は例年初日の特別招待日に行われる「ベストコスチュームin東京ゲームショウ」が、個人的にはイチ押しのイベント。なんたって歩き回らなくても、東京ゲームショウに出展しているほとんどのブースのコンパオンが登場するのだ。今回はベストコスチューム部門とベストキャラクター部門の2部門に別れて審査が行なわれた。いやはやいずれ劣らぬステキなコスチュームでした。

※なお右の画面はビデオカメラで撮影したものです。

『ぷよぷよ』シリーズでお馴染みのコンパイルが3月18日に和議申請!!

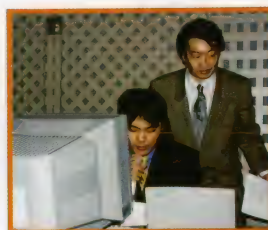
新聞・雑誌・テレビなどで何度も報道されているので、ご存じの方も多いと思うがコンパイルが3月18日に広島地裁に和議申請をした。これは会社がなくなってしまうわけでも、倒産してしまったわけでもないことを理解して欲しい。和議申請とは債権者に債権（要するにコンパイルが払わないといけないお金のこと）のカットをお願いして、会社の再建を目指す手続きのことだ。今後は好調なぷよまん本舗やゲームソフト事業を中心に会社を運営していくという。4月4日には東京では初お目見えとなる「元祖ぷよまん本舗」も原宿竹下通りにオープンしたので、原宿に来たらみんなでぷよまん食べようね。

⬆4月4日東京原宿に開店したばかりのぷよまん本舗。東京では初お目見えとなる

今月の気になる数字　東京ゲームショウ台数調べパート3

今回で3回目をむかえる毎月新聞恒例のアホな企画、東京ゲームショウマシン台数調べ。今回はほとんどゲームの事を知らない新人のみっちゃまの調査なのでいまいち不安だが、思い切って掲載することにしよう。今回はスペースは広がったが参加社数が前回（カッコ内は前回の数字）より減ったこともあり、総台数は964台（1151台）となった。トップはPSで623台（574台）、2位はSSで184台（345台）、3位にN64で51台（118台）となり、SS、N64ファンには大変さみしい結果となった。またGBは最近の人気もあって前回より台数が倍近くなっていた。

別会場で開催の「技術戦略説明会」と「知的所有権シンポジウム」に参加!!

20日の特別招待日に別会場で開催されたのが上記の2つのイベント。「技術戦略会」には、任天堂業務本部の湯浅氏と島田氏がN64のグラフィック開発の技術戦略について語った。45分という短い持ち時間の中で、N64のグラフィック開発について全てを語ることはほとんど不可能であろうし、正直言って内容的にはこれといってメリットはなかった。「知的所有権シンポジウム」はいま話題の中古問題に関するもので、文化庁文化部著作権課の永山祐二氏、通商産業省機械情報産業局情報処理振興課の村上敬亮氏、弁護士の宮下佳之氏、本誌にも何度か登場していただいた静岡大学情報学部助教授の赤尾晃一氏の4名がパネリストとして登場した。永山氏と村上氏の2人は中立的な立場で、現状分析や海外での事情を説明。現状での事実関係や法律解釈をよどみなくスラスラと語り続ける姿は、さすが高級官僚と思わず感心させられた。また弁護士の宮下氏はCESA側の立場にたった法律解釈論を展開し、それに対して「中古ソフト撲滅キャンペーン」反対の立場で論点をうまく整理してお話できる数少ない有名人である赤尾氏だけが具体的な解決策への方向性や可能性を、自らの意見として展開していた。いずれにしても双方の意見が対立したままなんら解決の糸口がつかめていないのが現実の中古問題。本誌5月号に「中古撲滅キャンペーン」の広告を掲載したこともあり、中古問題に関する意見が手紙やハガキで多数編集部によせられている。その中には「これからは中古は買いません」という人は一人もいなかったという現実と、「これからも中古ソフトを買いたいのでこの問題はズーッと対立してくれたほうがいい（もちろん新品も買うけどね）」という意見があったことを皆さんにお知らせしておく。

⬅任天堂業務本部湯浅氏と島田氏による解説。45分という限られた時間でN64の実力を語るのは困難だ

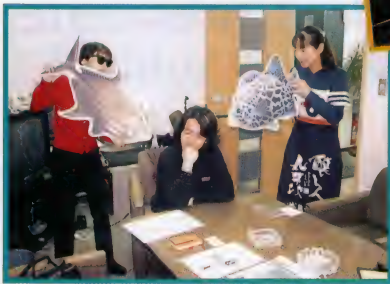
⬅今回は立ち見が出るほどの大盛況。昨年開催された同内容のシンポジウムの参加者はまばらだったとか

●はみだしNEWS● クエストのホームページに「オウガバトル」シリーズ第3弾は「桜の咲く頃にはゲームの情報がお知らせできる」とかかれていたけど、もう桜ちってるやないかー。どないなってんねーん。

ぬし釣り64のパックインソフトへ再び参上!!

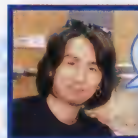
先月に引き続き花見の酔いも覚めやらぬわたる副編とちづる、ふくもちの御一行は再びパックインソフトへおじゃましていた。今月はついに画面写真がもらえるって話だったけど…ワクワク。

「いやあ、来月にならないとちょっと出せないんですよ」と広報の斎藤さん。うっそ～!! ガーンって感じじゃないすか? 思わず目の前が真っ暗になっていく、ちづるにふくもち。

「おらおら、出すんじゃい～!!」本のためなら女房も泣かす。仕事熱心なふたりは斎藤さんに食い下がった。ちづるは鞭を忘れたので、何故か酒屋のエプロンをつけていた。

「しょうがないですねえ。じゃ、これあげますから」と広報の斎藤さんが何かをくれた。物に弱いふくもちは思わず攻撃の手を緩めた。「あ! バーチャルフィッシングだ!!」、でも編集部でバーチャルボーイ持ってるのっていったい誰だ?

↑すんごい希少価値なこのソフト。来月の読者プレゼントに要注目!

パックインソフト&ロクヨンドリーム協同企画

輝け!!ぬし釣り選手権

今回の取材の席でめでたくこのような企画が発足しました。読者の皆さんから大々的に募ります!! ジャンジャン応募しよう!!

5月末日締切だよーん

●パックインソフト大賞部門（3名）

キミが考えるぬしのイラストを大募集。見事大賞になった作品は特製Tシャツにして、『ぬし釣り64』ソフトとともにプレゼント。イラストはCGも可。

●ロクヨンドリームあんたが大賞部門（3名）

キミの周りの実際にいるぬしの写真やぬしの噂、昔話を大募集。大賞受賞者には特製記念メダル、ロクヨンドリーム豪華グッズなどプレゼント。

例：ちづる談「四国の田舎のある山でのお話です。山には小さな沼があったのですがある夏の干ばつにより干上がって消滅してしまいました。その沼にはぬしがいたのに…そしてあるとき山火事が発生し村も大きな被害にあったのです…(実話)」いや、こわくなくていいんだけどね。

◆左から広報の斎藤さん、プロデューサーの関根さん、開発の宮澤さん

「来月すんごいのを出します。待ってて下さい!!」と3人はスクラムを組んで約束してくれました。というわけで7月号は『ぬし釣り64』がいよいよ登場だぞ!!

ぬし釣り年表

1990年 8月10日 FC版『川のぬし釣り』発売　累計販売本数　約2万本　ぬし…大うなぎ

92年 3月27日 PCエンジン版『川のぬし釣り～自然派～』発売　累計販売本数　約2万本　ぬし…大うなぎ

95年 4月28日 SFC版『川のぬし釣り2』発売　累計販売本数　約15万本　ぬし…大アカメ、金色のコイ 大なまず、白いタナゴ 大うなぎ

96年 7月19日 SFC版『海のぬし釣り』発売　累計販売本数　約15万本　ぬし…クエ、クロマグロ、クロカジキ、マンボウ、アンコウ

97年 9月19日 GB版『川のぬし釣り3』発売　累計販売本数　約24万本　ぬし…コイ

98年 7月 GB版『海のぬし釣り2』発売予定

●はみだしNEWS● ゲームソフト販売店の団体としては「ARTS」がよく知られているが、新たに「TVゲーム専門店協会（ACES）」が設立された。中古問題に新たな一石を投じることになるのか。

今月のホームページはお母さんと娘さんの2人で作っているかわいいポケモンのページ

今月紹介するのは、かわいい「ピカチュウ」がたくさん登場するホームページで題して、「ピカチュウ大好き!」だ。お母さんと小学校4年生になったばかりの娘さんが2人でつくっているということで、アットホームなほのぼのした感じがとってもグッド。ピカチュウ人形と小道具を使ってつくったいろんなピカチュウは是非見て欲しいかわいいものばかり。

↑www2.gol.com/users/makoto3/p_index.htm

マリオクラブお薦めソフト

今月号では2本のソフトを紹介。春の風に誘われて将棋もいいし、サッカーもいいかな

森田将棋64

森田将棋シリーズ最新作。通信機能を内蔵しており、電話線をつなぐだけで、「日将連ネット」に接続することができる。「日将連ネット」では、通信対局やプロ棋士の指導対局を受けることが可能で、また、通信以外にも段級位が取得できる「段級位認定」モードが用意されている。COMの思考レベルが高く、また、棋譜のセーブも充実しているなど、将棋ファンには、満足できる内容である。

FIFA ロード トゥ ワールドカップ98 ～ワールドカップへの道～

ワールドカップ・フランス大会を題材にした唯一FIFA公認のサッカーゲーム。世界の172ヶ国に加え、主要国のプロサッカーリーグ185チームが実名で用意されており、日本代表チームの選手名は全て実名で登場し、その他世界の有名選手4500人が勢揃いしている。また、ナショナルチームの編成、選手のトレードやチーム、選手のエディットができ、感情移入度が高い。ビジュアル面でも全体的にW杯の雰囲気がでているうえ、選手の動きなどもリアルであり、サウンド面では実況や歓声がゲームの雰囲気を盛り上げている。ゲーム内容も、カメラアングルやゲームレベルをはじめ、戦術などのゲーム設定が豊富でサッカーゲームとしてよく出来ている。特に、予選から本選まで実際のW杯同様のルールやスケジュールで行なう『Road to World Cup98』モードがあり、満足度を高めている。

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 「J」シリーズの生みの親「ギブロ」の米田さんが退社したことは以前お知らせしたとおりだが、実は「ギブロ」自体も解散してしまった。これで「J3」の可能性はなしか…。

Tea Break

今月もポケモンパズルでお楽しみ下さい

今月はペンネーム夢現さんがおくってくれたポケモンパズル。超大作なのでかなり難しいですが枠内のヒントからなんとか最後までガンバッテみてください。夢現さんには64ドリーム6月号と3点セットをお送りいたします。

パズル募集のお知らせ

●このコーナーでは皆さんからパズルを募集しています。形式は自由。楽しい作品をお待ちしています(他誌に掲載されているものはダメよ)。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
「64ドリーム編集部」
わたるのパズル係まで

<ポケモンパズルの遊びかた>

1.空白にポケモンの名前を入れて完成させて下さい。 2.太枠内の文字を並べ替えると答がでます。 3.同じポケモンは登場しません。名前は上から下、左から右の向きに入ります。小さい文字(ッなど)は小さいままのあつかいです。

先月号の答：ミュウツー

◆「ゼルダはよ出せ」突発企画第2弾！今月は中植センセがゼルダに吠える！任天堂への天をも恐れぬ挑戦か！来月もだれか登場するのか!?◆

◆いや～待つしかないんだろうけど、待ちくたびれたのもまた事実。というわけで、このマンガに関する感想のおハガキなどひとつよろしく!◆

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

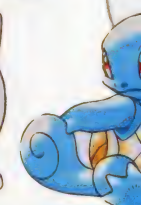
～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

超大作 食べれるピカチュウ

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文／福本 亜希　●撮影・協力／加藤 昌人

やっとやっとアニメのポケモンも祝再開。待ちに待ってたファンには本格的な春到来ってとこだよね。よかったよかった、かわいいピカチュウにもまた会える…ぬいぐるみのピカチュウを思わずほおずりしちゃった人もいるでしょう。食べちゃいたいほどカワイイ! ピカチュウ～!! という人のために今月は超大作、食べれるピカチュウを作ってみました。カワイすぎて食べるのがもったいない! って人は飾ってもいいんじゃない? ピカチュウが上手に作れたらプリンやカビゴンにも挑戦してみるといいぞ!

まずは材料。こんな感じ

【ピカチュウ１個分】 スポンジ…200グラム
A…(レーズン…20グラム　クルミ…20グラム　ドレンチェリー…20グラム)
チョコレート…50グラム　マジパン…約200グラム
ココアパウダー…少々　合成着色料(黄色と赤色)…各１
強力粉…少々

1 ピカチュウの中身はスポンジ

ボウルに小さくちぎったスポンジ、Aの材料を入れて軽くまぜよう。フルーツ好きな人は缶詰のみかんやパインを入れてもいいね。

2 とかしたチョコをかけるんだ

電子レンジまたは湯せんでとかしたチョコレートを①に入れよう。スポンジがチョコレートでしっとりしてうまく固まるんだな。

3 おむすび作るみたいにね

②を１つにまとめてまん丸に握ろう。これがピカチュウの土台になるのだ。崩れないように力を入れてしっかりまとめよう。

4 マジパンって粘土みたいだ

マジパンの中央に黄色の合成着色料を入れてこねるんだ。マジパンはひねってちぎりながら、こねていくとまんべんなく色づくんだ。

5 ほどよい厚さにのばすのだ

まな板とめん棒に強力粉を軽く振ろう(こうするとマジパンがひっつかないよ)。で、めん棒で④を５ミリぐらいの厚さにのばそう。

6 ピカチュウの肌づくり

③のスポンジを、⑤ののばしたマジパンで包もう。生地のつなぎ目は手やへらでなじませて消してね。ピカチュウの肌はすべすべなのだ。

7 ピカチュウのからだ作り

きれいなまん丸を作ったら、いよいよピカチュウのからだ作りだ。ピカチュウの写真やぬいぐるみを参考にかたどっていこう。

8 ピカチュウはコダック似!?

ピカチュウの鼻のまわりはマジパンの色のまんま使おう。ほっぺは赤色で、目や鼻はココアパウダーで色をつけよう。

できあがり!!

口と鼻は小さめに作るとピカチュウらしくなるぞ。

～ロクヨン食品館～

今月の食品館は特集ページでも登場した永谷園の「ポケモンお茶づけ」にトライ！味の種類はのりとさけの２種類入りだ。白ごはんに１袋ふりかけてお湯(お茶)をかけるだけ。ウマいっす。しかもただのお茶づけではないぞ。なんとピカチュウ顔のかまぼこ入り。これまたカワイイのねん。こんな気配りがたまらないっす。渋いオトナ味を追求する人はわさびを入れてもオイシイよ。おまけはポケモンシールが１枚。64キャラにちなんだオイシイ食品があったらぜひ編集部に教えてね。

↑ちなみにピカチュウかまぼこは３枚入ってたよ

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理や作った料理の写真を大募集!!
〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストロ係
までね。

エリボンの
ポケモンパラダイス
次号重大発表!!
かふんしょうじゃないはっ ぐす
はっちゅ!!
へんなかおっちゅ!! サイアクッチュ!!

あーあ
まぁ~ったく、春だっちゅーのに楽しいイベントなくてタイクツー!!
悪い予感

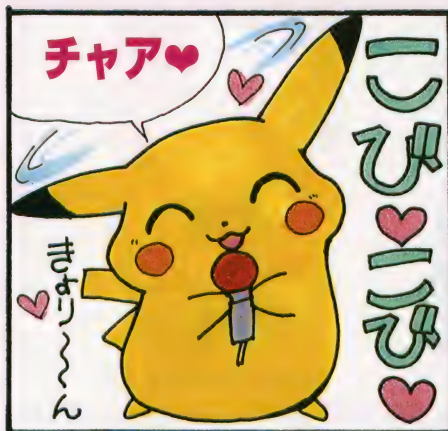
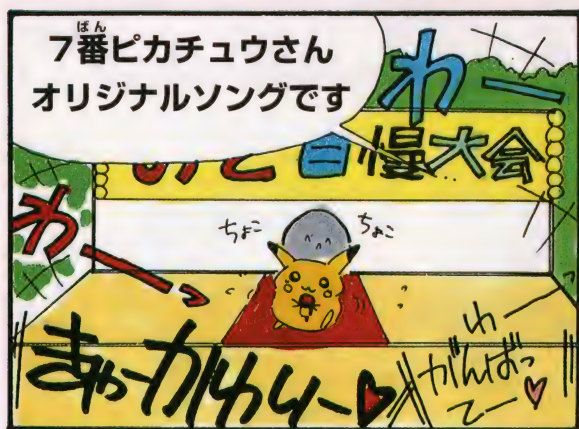
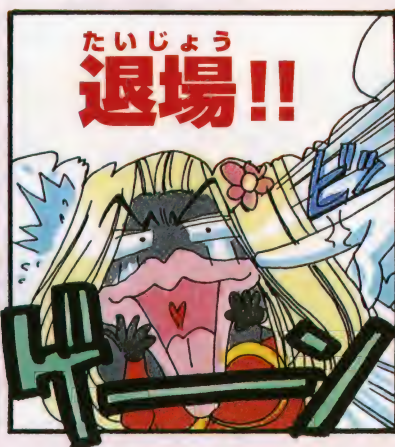
そだ!!
きゃっ♥
だったら自分でおこせばいいのよピーチあったまいいー❤

ポケモンの子達もよんでパーッとやりましょー❤
イエーイ
イエーイ
ホーッホッホ
こそこそ

ちゅーわけで…

のど自慢大会
どーん

いいぞー!! ピッピ!
きれいな声~❤

みんなに喜んでもらえて私もうれしいわん❤
9.5
64
ヨロヨロ
へとへと

今月は読者コーナーはお休みです。かわりに来月は「イラストポケモン図鑑」完全紹介だ!!グッズ情報は99ページからの特集を見てね。

マンガと文：エリボン新田

それいけ！マリオ親衛隊

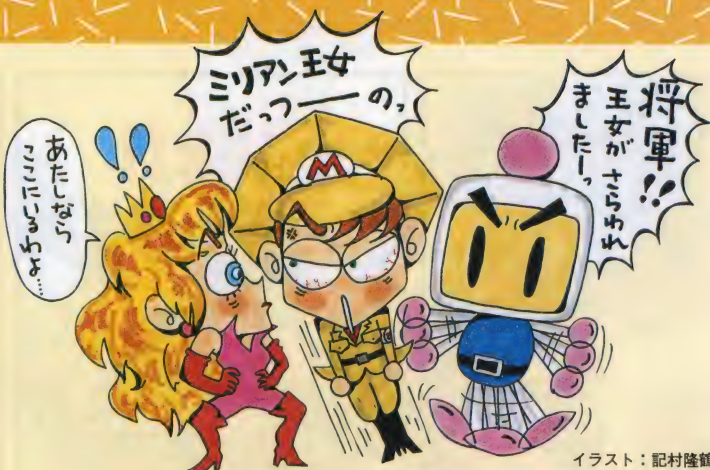
イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：今月からイラストミュージアムをリニューアルしたぞ。毎月テーマをきめて、それに合わせたイラストを掲載だ。

ピーチ情報部員：今月のテーマは、イラストの多かった『1080°』。

マリオ隊長：テーマを決めるといろんな味がでてきて楽しいね。

ケイン：リアルタッチとかデフォルメとか…。いろんな角度からイラストを描いてくれ。ちなみに次回のお題は、最近イラストの減ってきた「マリオとルイージ」。たまには2人も描いてあげましょ。

ピーチ：月末の〆切まで時間がないけど、どしどし送ってね。

イラストの特大殿堂

◆『ぱずるだま』のドキドキバニラ。結構はまるんだよね。おれもはまっちゃいました

愛知県／サルメンカンジャさん

◆ミニリューを成長させるのってけっこう大変だよね。愛着だってわいてくるやね

神奈川県／はんさむゴーリキーさん

◆下書き風に描いてくれたジョゼット。こうすると雰囲気がでていていい感じになるね

大阪府／大神晃さん

◆4月から九州人になるんだって。引っ越しても64ドリームを忘れずに愛読してくれよな

福岡県／きりしま成子さん

◆『ゆけトラ』マリナちゃんのリアルバージョン。バロンのポスターがはってあるぞ

三重県／SEAL さん

◆かわいらしくっていいよね。この場所って『マリカ』のノコノコビーチかな

東京都／みどりぼうしさん

◆『ドラキュラ3D』のイラスト。実はオレもドラキュラシリーズファン。早くやりたいんだけどな

福岡県／シン国さん

◆『ソニック』のエレンのところにスターフォックスの無線が混線。リアルなフォックス達もいいな

北海道／ぺけちょんさん

◆毎月『エフゼロ』ネタを送ってくれてるね。今回はサムライゴローのイラストだ

茨城県／柴田純一さん

◆どアップのマリオ。最近マリオネタは減ってきたので、貴重な一枚かも

千葉県／山田亜希子さん

今月のお題『1080°』

次回のお題『マリオとルイージ』

はみだし親衛隊

今月から「お題」のコーナーがスタートします。次号のお題は「マリオとルイージ」。〆切までの日数が少ないのでハガキがくるかどうか少し不安。「しんえいたいお題」係へどしどし送ってね。

◆（岐阜県／およねさん）トリックナンバーワンのリッキー。照れた感じがいいです。なんか最年少っぽくってね

◆（東京都／佐藤正幸さん）眼光するどい木町剣介。パツキンの髪の毛はやっぱ染めてんのかなぁ

◆（千葉県／丸男さん）ディオンブラスターの顔が怖いな。全体的にラフな感じがでているよね

◆（東京都／はやりのうしさん）63才のお母さんも『1080°』にはまってるんだとか

◆（埼玉県／円真院さん）こんな裏ボーダーがホントにいたら面白いんだけどな

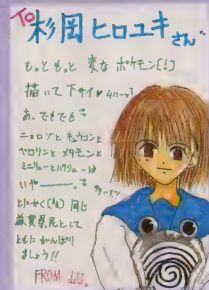
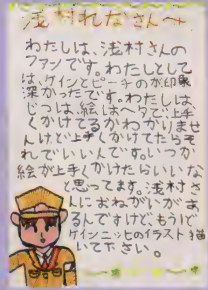
◆（秋田県／カーバンクルクルさん）速水あかりのデフォルメバージョン。目が点だな

◆（神奈川県／ドラいもんさん）剣介が決めているトリックはリーンエアーかな

◆（神奈川県／多摩さん）夏はやっぱしボディーボードか。速水あかりの水着は結構きわどい

◆（東京都／ダイリンさん）着ぐるみを脱ぐロブもいいけど驚くあかりも面白いね

イラストファンレター

◆（From 福岡県／火星紳士さん To きりしま成子さん）きりしま成子ファンは多いね

◆（From 滋賀県／山口美紗都さん To 杉岡ヒロユキさん）同じ滋賀県人なんだね

◆（From 福島県／マリオ DE NINTENDOさん To 浅村れなさん）将軍のイラスト求む

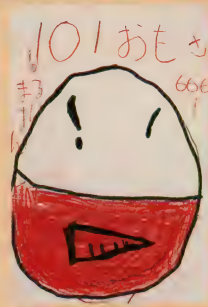
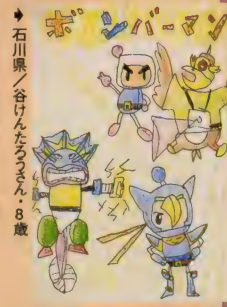
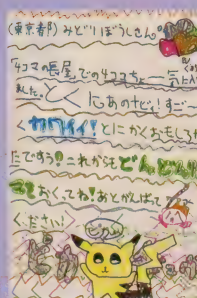
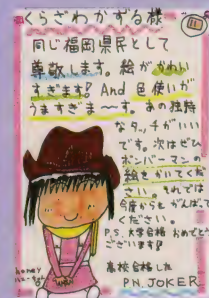
◆（From 宮城県／熊谷奈緒さん To みどりぼうしさん）4コマが気に入ったって

◆（From 福岡県／JOKERさん To くらざわかずるさん）ボンバーマンをリクエスト

◆（From 栃木県／Y・Ssissiさん To 岡直樹さん）ジョゼットファンなんだね

イラスト10歳未満

◆東京都／池田こうへいさん・8歳

もしかしてみどりぼうしさんの弟さんなのかな

◆香川県／藤原柚介さん・6歳

あまりにもインパクトが強かったので載せてしまいました

◆石川県／谷けんたろうさん・8歳

ボンバーマンヒーローはもうすぐ発売。楽しみだね

イラスト高層雑居ビル

◆（岡山県／まあめいどさん）あいかわらず『ゼル伝』ネタで送ってくれました。また4コマが読みたいんだけどな

◆（大阪府／スケ。さん）『ストII』のベガ。このシリーズもだいぶ長いけど64ではどうなんだろうね

◆（群馬県／なますご奈津子さん）『エアーボーダー』のアレフ。頭がクロノに似てる!? そういえばそんな気も…

◆（大阪府／トノサマキントさん）アン・ケイトちゃんのイラストは初めて。みんなしっかりよんでるんだね

◆（岐阜県／風野鈴等さん）早速ファンレターにお答えです。スターフォックスのウルフはいかがでしょうか

◆（大阪府／藤原克人さん）魔盗賊のガノンドロフ。悪人面のイラストが迫力あるね。ホントにわるそうなヤツだな

◆（東京都／宝山りふぁさん）確かに。このキャラは知名度が低いよな。ドリーム読者の何人が知ってるだろうか…

◆（大阪府／RUI・BOXさん）雑誌を通じて読者同士の対話ができるのがうれしいとか。他では味わえない喜びかな

◆（大阪府／ポケチュウさん）『ガスプ』のキャロル・リン。格闘ステージの構成がおもしろいよね

◆（大阪府／ローラさん）『タクティクスオウガ』のカチュアです。伝説のほうもすっごく好きなんだけどな

◆（福岡県／あおがえるさん）デジカメにはない手軽さがいいんだな、ポケカメは。持ってるだけで友達倍増だ

◆（東京都／みちるお嬢様）上の方の文字はなんて描いてあるのかな。64…うーんちょっと読めないなぁ

◆（宮城県／青貿さん）続編はPSだもんね。残念。実はSFC版の攻略をやったので結構記憶に残るゲームです

◆（大分県／海月美佐紀さん）今度は馬にのれるもんね。馬っすよ、馬。オレも乗ってみたいや

◆（愛知県／めっきーさん）豊田市の祭りはコスプレでおどる団体が出現するとか。楽しそうだね。いってみたい

◆（千葉県／いがさん）咳が止まらないんだって。そんなときは「SSブロン錠」ってクスリが効くよ

◆（奈良県／山村彩世理さん）楽しそうに空を飛んでるディディ。次は『ウルトラドンキーコング』かな

◆（青森県／春風ぷるるさん）『FE聖戦の系譜』のイラスト。このストーリーは女の子ウケするんだろうね

◆（大阪府／夢現さん）ロックオンするなってば。こんな弓矢で射抜かれたほうはたまらんぞ。ちょっと痛いね

◆（大阪府／高橋智史さん）セロハンテープのケースでコードを整頓。面白いアイデアだね。しかも実用的だし

◆（愛知県／NESさん）コングファミリーをさらったクレムリン軍と闘うファイナルファイト形式のACTだって

◆（鹿児島県／川上寛史さん）どうやら海外版のほうが開発進んでるみたい。早く出してほしいよね

◆（大阪府／てらもちさん）泣いてるヨッシーがとってもキュートだったので思わず採用しちゃいました

◆（鹿児島県／飛鳥さん）後ろで酔ってるマリオっちがいいね。でもピカチュウが酒飲んだらどうなるんだろ

◆（千葉県／カベジマイサムさん）トレジャーの64第2弾に期待してるとか。難しいだろうなぁ

◆（兵庫県／弥生三月さん）ピーチが春のサクラをイメージさせたんだって。あ、サクラ散っちゃってるか…

◆（埼玉県／ヌンガ・ガップさん）ピーチもいいけど、手前のキノコもいいなぁ。緑ってことはルイージの化身か？

◆（大阪府／NO.Qさん）え？ なんで『FE』と思ったら、ピカチュウがCMソングを歌ってました。まいった

◆（岡山県／星奈きららさん）かすみになつきまくってるコダック。後ろ姿でもよーくわかるよね

◆（長崎県／マリオの隠し子さん）マリオとピーチ。2人並ぶとピーチのほうが年上に見える。実際は…

キレてるかたち

➡（長崎県／浦影宏さん）ひとりだちって…。なんか全然ほほえましくない姿なんですけど。笑ってるし

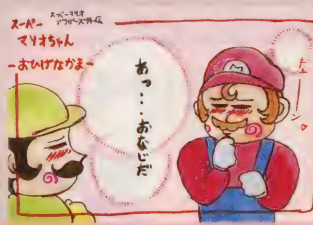
➡（三重県／SEALさん）そ、そういえば…そうだった気がする。ムシポケモンファンにはショッキングな事実!?

➡（兵庫県／梶原宏さん）なんでしょうねぇ。鼻相撲でもしてんのか。っていうかそんなのあるのか？

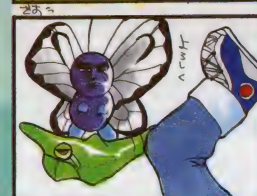
➡（神奈川県／吾妻佳裕さん）なんですかそのゴマンタレブってのは。フランス語のつもり？てっゆうか誰なのアンタ

➡（千葉県／足沢ユウさん）泣きながら何を入れてるんでしょ。ま、まさか…砂糖、なわけないか…

➡（徳島県／ポカトゥーさん）別にそんな顔しなくても。6人用ってのが細かいね

スーパーマリオちゃん
ーおひげながまー
あっ…おなじだ

➡（長崎県／ポケモンブリーダーさん）こんなネタばっかだね。この兄弟は。来月はまともになるかな

➡（兵庫県／湯元督裕さん）もしかして「トップギア・ラリー」のペイント大会で入賞したでしょ

4コマの長屋

➡（滋賀県／杉岡ヒロユキさん）もうひとつの4コマもすっごく面白かったんだけど…。やっぱゴルゴ顔がいいっすね。ちなみにお父さんが探していた「ゴルゴ13」104巻、持っていったのはこの人です。お父さんどうぞ怒らないであげて下さい

ヨッシーたちはフルーツでも
ボクはスイカが大好きだ
じゃーん
好物がある
バカだなあ
スイカは野菜だよ
でもメロンはスイカの仲間だよ?
はう
緑ヨッシー一枚上手。

➡（岡山県／玲亜さん）そうか。スイカってキュウリの仲間だもんね。ホントにキュウリだったらやだけど

➡（埼玉県／岡直樹さん）ファンレターも来てるのにこんなネタとは…。4月から声優の学校に行くんだって!?

➡（鳥取県／鳥取の天皇さん）ははは。ルイージがワサビだとは…。なんだかイメージが固定されそうだな

はみだし技術隊

イラストを送ってくれるときのお願い。封書でイラストを投稿する人は、各イラストの裏に、住所、氏名などを忘れずに記入してね。あと、なるべく年齢と階級も書いてね。

今月の階級特進者

上級軍曹昇格
（なかなかいいもの授与）
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

軍曹昇格
（わりといいもの授与）
奈良県／山村彩世理さん
岐阜県／風野鈴等さん
大阪府／大神晃さん

軍曹昇格候補 上等兵昇格
岡山県／まあめいどさん

上等兵昇格候補
福岡県／きりしま成子さん

1等兵昇格
（ちょっといいもの授与）
三重県／SEALさん
埼玉県／岡直樹さん
大阪府／NO.Qさん
大阪府／高橋智史さん
大阪府／ポケチュウさん
大阪府／ローラさん
北海道／ぺけちょんさん
東京都／みどりぼうしさん

1等兵昇格候補
岡山県／玲亜さん
愛知県／NESさん

2等兵昇格候補
兵庫県／梶原宏さん
兵庫県／弥生三月さん
千葉県／いが2さん
青森県／春風ぶるるさん
大阪府／藤原克人さん
大阪府／RUI・BDXさん
茨城県／柴田純一さん

正隊員昇格
（写真&NO.入り隊員証授与）
長崎県／ポケモンブリーダーさん
岡山県／星奈きららさん
鹿児島県／川上寛史さん
東京都／宝山りふぁさん
群馬県／なますこ奈津子さん
大阪府／トノサマキントさん
東京都／はやりのうしさん
福岡県／シン国さん
愛知県／サルメンカンジャさん

準隊員入隊
（キーホルダー授与）
初採用者全員

イラスト募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末。

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『ボンバーマンヒーロー』のドリテクを発売前に公表 そのほか『パワプロ5』など裏技情報満載!!

発売前にドリテクが公表されるというドリテク史上始まって以来の事件が発生!! 大人気の『パワプロ5』のドリテクなどコナミソフトも勢揃いだ。

ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～　編集部／ドリテク隊

ジョイカード64でおまけモード出現

発売前にこっそりドリテクをおしえちゃおう。ハドソンから発売されている「ジョイカード64」というコントローラを本体に接続して、連射のモードを「Huモード（スタートボタンの連射を2段階に入れる）」にしよう。なんと、その状態で電源を入れると、ファイルセレクト画面の1番下に「おまけモード」が出現するぞ。このモードは、本編とは別の、ぼんぼり星（ボンバー星のピンク色の衛星）にある敵の基地を破壊するというストーリーで、全3ステージなのだ。

ジョイカード64のHuモードでおまけ出現!!

➡電源を入れる前から「ジョイカード64」の連射をHuモードにしておこう

◆ぼんぼり星っていうのは、ボンバー星の衛星。ボンバーマンの頭についているピンク色の所によくにた星なんだね

➡ステージは全部で3ステージある。いろんなアイテムを使ったり、謎を解いたりしながらすすもう

G.A.S.P!!～Fighters' NEXT ream　青森県／ガズブさん

ボスキャラ&裏ステージ登場

1Pバトルをノーマルレベル以上でゲームをクリアすると、ステージが2つ（ゴウリキステージとミニチュアステージ）増え、中ボスの「ゴウリキ」が使えるようになる。その「ゴウリキ」で1Pバトルをクリアすると、「レイジ」が使えるようになり、ステージが1つ（レイジステージ）増える。さらに、ミニチュアステージ（建物のミニチュアがある）で、建物を一定数壊すと音が鳴り、その後ステージ選択画面で、スタートを押しながら決定すると、何もないステージを選択することができる。

➡一度クリアすると、ゴウリキが、ゴウリキでクリアするとレイジが使えるようになる

➡合計3つのステージが増える。条件を満たしてからスタートボタンを押すと…

キャラが増える

◆レイジは試合中にLRトリガーを同時押しするとヒカリかヤミに変身できる

ステージが増える

◆ミニチュアの建物があるステージで条件を満たし、ステージセレクトでスタートボタン

進め! 対戦ぱずるだま~闘魂! まるたま町~　大阪府／和田秦寛さん

ボスキャラをつかっちゃえ~

対戦だけで使えるボスキャラの情報をお届けしましょう。対戦のときのキャラクターの選択画面に ? マークがついてるよね。じつは、そこにカーソルを合わせて、下にあるコマンドを入力すると、「料理の塔」で登場する、和の哲人「哲人市場」とトノサマの妻「奥方様」が使えるようになるのだ。とっかえだま、ぱずるだまをクリアしても使えるけどね。

➡とっかえだま、ぱずるだまをクリアしても使えるように。コマンドなら最初からOK

鉄人市場
上上下下左右左右BA

奥方様
上上下下左右左右AB

➡哲人市場。哲人の連鎖アニメも結構笑えるのでぜひとも使ってみよう

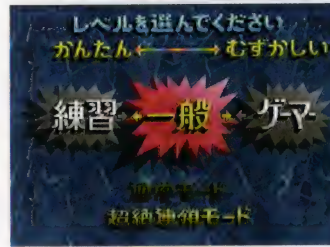
➡奥方様の声で対戦相手もぼろぼろだ。ころがしだまのリアクションも楽しいぞ

進め! 対戦ぱずるだま~闘魂! まるたま町~　福岡県／べっちーさん

超絶連鎖モード現る!!

ぱずるだまと、とっかえだまを、どのモードでもいいのでクリアしよう。するとレベル選択画面に、「超絶連鎖モード」という新モードが追加されるぞ。このモードは、とにかく大連鎖ばっかりの対戦が楽しめるモードなのだ。連鎖のテクニックがなかなか身に付かないとお嘆きのアナタも、このモードでプレイすれば気分爽快ストレス解消間違いなしだよ。

➡とにかくゲームをクリアすること。モードは関係なし。一般で十分だぞ

➡レベル選択画面に超絶連鎖モードが登場。コントローラパックセーブだね

➡こんなに連鎖しちゃうのです。気分転換の楽しいゲームになるよ

実況ワールドサッカー3　新潟県／やめなはれさん ＆長崎県／川添貴文さん

選手作成で名選手登場

オプションの選手作成で、ポジション、名前、顔を下の表のように入力すると、写真の名選手が使用可能に。1回で成功しない場合があるので何度か試してみよう（表の□は1文字空け（スペース）を示す）

ポジション	名前	顔	トータル値
FW	□□カ□□ヌ□□	9/9下段左から3番目	85
FW	□□ロッシ□□□	2/9下段左から1番目	83
FW	□□ロペス□□□	3/9下段左から2番目	77
DF	□□ボ□□リ□□	9/9上段左から1番目	83

➡ジャンプ力、キープ力に秀でるナイジェリアのカヌ　➡82年のWカップで得点王に輝いたイタリアの選手

➡元フランス代表、浦和レッズのディフェンダー　➡ワールドカップ最終予選の救世主呂比須

実況パワフルプロ野球5　山口県／池田雅彦さん

現役選手のデータが見られる

サクセスの、今まで作ったデータを見るにする。サクセスで作った選手のデータを見る画面になったら、Cボタンユニットの「上上下下左右左右&スタート」と入力。「カキーン」という音がしたらプロ選手のデータが見られるようになるぞ。

➡この画面の時にコマンドを入力。Cボタンユニットだよ

➡プロ選手のデータを見ることができます

進め! 対戦ぱずるだま~闘魂! まるたま町~　東京都／多田晃子さん

ぱずるだま対とっかえだま

コントローラを2つ接続して電源を入れ、メインメニューのプラクティスにカーソルをあわせる。そして、1コンと2コンのAボタンを同時に押す。さらに、モードでも同じように同時にAボタン。成功すると、チーム選択で2人とも選べる。

➡2つのコントローラで同時にAボタンを押す

➡成功すると、チームメイトとして2人プレイが

「ガスプ」のゴウリキはタイトル画面で十字キーの上上下下左右左右BAと入力し、「いつもこの程度か」という声がしたら使えるようになる。（栃木県／鈴木大介さん）

実況パワフルプロ野球5　大阪府／永山裕史さん
選手の増殖!?

試合前のオーダー設定画面で、増殖させたい選手をベンチ入りの1番下において試合を始める。ゲームを開始して、自分が守備のときに守備交代を選択。1番打者をベンチ入りの1番上の選手から一番下の選手まで連続で交代を続け、ベンチ入りの選手がいなくなったら、2番から7番まで順番にAボタンを押していくと同じ選手になる。1度試合に戻って、もう1度やると投手以外が同じ選手に。

◆みんなカツノリになっちゃった

実況パワフルプロ野球5　千葉県／ハットさん
投球エリアを変更する

キャンプモードの投球練習でスタートボタンを押して、ポーズをかけ、再びスタートボタンを押してポーズを解除すると、投球エリアが変化するぞ。自分の得意なエリアに変更しちゃえ!

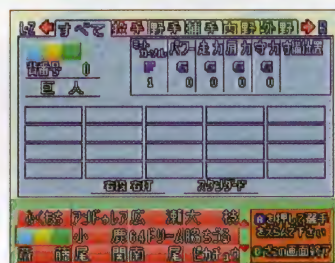
◆前作「パワプロ4」にもあった技。知ってる人も少なくないはず

実況パワフルプロ野球5　福島県／ドモンさん
好調・不調を操作する

対戦の、先攻後攻を決める画面で、LまたはRトリガーを押すと、選手の不調、好調を選択できるぞ。「ひとりで」対戦の時は、Cボタンユニットの左右でCOMの体調を選択することができる。

◆この技も前の作品にありました。やっぱり知ってる人は多いはず

実況パワフルプロ野球5　新潟県／平原勇樹さん
パスワードでバグった選手

パスワードを入力する画面で、ひたすら「みみみみ…」と全部入力してみよう。すると、画面が動かなくなるぞ。そして、リセットした後に選手を調べると、ドヘボ選手がいるのだ。

◆なぜか名前が超カラフル。こんな選手作りたくても作れないよ…

1080°スノーボーディング　岐阜県／宮部真さん
「マウンテンビレッジ」バグコース

「マウンテンビレッジ」の村の途中にある「STOP」の看板左にある急な上り坂の道路を、3Dスティックを上に（めちゃくちゃすばやく、しつこく）連打する。と、坂を上っていって、変な場所に到着して画面がバグってしまうのだ。

◆この左にある道路に向かって、ひたすら3Dスティックの上を連打

◆成功すると、こんな世界に。突然コースに戻るときもある

1080°スノーボーディング　神奈川県／池上祐樹さん
ゴーストがオープニングに登場

どこのステージでもいいので、ゴーストをセーブする。その後、オープニングムービーの流れる画面で、何もせずに放っておく。すると、木町剣介が滑った後に自分のゴーストが滑るのだ。

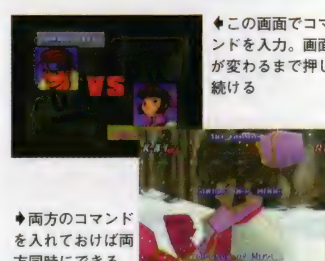
◆パンダ頭&ペンギンボードのゴーストをセーブすればこんな風に登場

G.A.S.P!!~Fighters' NEXT ream　編集部／ドリテク隊
2Pカラーを選択できる

キャラクター選択画面で、LトリガーとRトリガーを同時に押したまま、左右でキャラクターを選択していくと、2Pカラーを選択できる。ただし、1Pと2Pが同時に同じキャラの同じ色は選択できないので注意。

◆2Pカラーは、色だけでなく、衣装が違うキャラが多いので楽しい

G.A.S.P!!~Fighters' NEXT ream　青森県／ガズブさん
ゲージオフモード&音楽名表示

キャラクター選択後の「VS」と出る画面で、LトリガーとRトリガーを押し続けると、体力、時間のゲージが見えないゲージオフモードになり（限定されたゲームモードのみ）、Aボタンを押し続けると、ステージのサウンド名が表示される。

◆この画面でコマンドを入力。画面が変わるまで押し続ける

◆両方のコマンドを入れておけば両方同時にできる

「パワプロ5」のサクセスモードで、謎のリセット技が寄せられた。編集部では成功しなかったがそんな技は本当に可能なんだろうか…。詳しい情報を待つぞ!!

ソニックウィングスアサルト 編集部／ドリテク隊
ステージセレクトモード

オープニングムービーの4機がミサイルを撃つ前に、「十字キー上、Cボタンユニット下、十字左、Cボタン右、十字下、Cボタン上、十字右、Cボタン左、Lトリガー、Rトリガー、Zトリガー」と順に入力すると、ステージセレクトが可能になる。

◆この画面になる前にコマンドを入力しよう

◆全てのステージが選択できるようになっている

ソニックウィングスアサルト 編集部／ドリテク隊
隠れキャラが使用可能になる

メインゲームを最後までクリアすると、X-29A A.T.D. に乗る「ホワイティ」が、ノーマルモードのミッション1でゲームオーバーになると、F-15J EAGLE に乗る「真尾まお」が、次にゲームを始めるときのキャラ選択画面に登場するのだ。

◆大阪弁をしゃべるホワイティ。変なイルカちゃんだ

◆人気も高いお馴染み真尾まお。名機に搭乗している

ソニックウィングスアサルト 埼玉県／Z-ベジータさん
カラーリングの変更

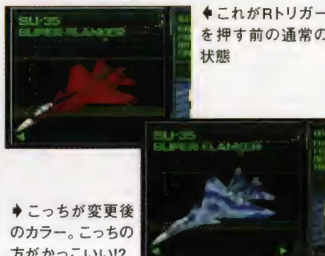
デスマッチ以外のモードのマシンセレクト画面で、Rトリガーを押してみよう。すると、マシンのカラーリングが変更されるのだ。各マシンに2つのカラーが用意されている。変更後のカラーリングでやってみると感じが違っていいかもね。

◆これがRトリガーを押す前の通常の状態

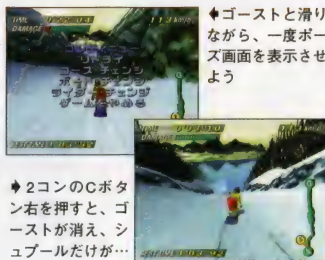
◆こっちが変更後のカラー。こっちの方がかっこいい!?

1080° スノーボーディング 岐阜県／住田篤士さん
巨大モニターをすり抜ける

ラウンド1「クリスタルレイク」などにある巨大モニターにジャンプしてつっこんでみよう。なぜかめり込んでしまうぞ。たぶん、モニターには当たり判定がないんだね。そんなことすると思わないし…。

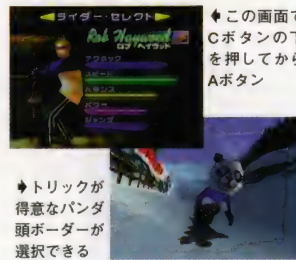
◆巨大モニターにつっこむの図。ちっとも意味はないんだけれど…

1080° スノーボーディング 和歌山県／坂口昴さん
ゴーストが透明人間になる!?

まずはどのコースでも良いので、ゴーストデータをセーブしよう。そして、そのデータのあるコースでゲームを始め、途中でポーズをかけ、コンティニューか、リトライしてから2コンのCボタン右を押す。すると、ゴーストが見えなくなるのだ。

◆ゴーストと滑りながら、一度ポーズ画面を表示させよう

◆2コンのCボタン右を押すと、ゴーストが消え、シュプールだけが…

1080° スノーボーディング 編集部／ドリテク隊
先月号のお詫びと訂正

5月号の130ページの「パンダ頭ボーダー」の項目に誤りがありました。正しくは、「初期段階にロムに記録されているタイムや得点を全て塗り替えた後、「ロブ・ヘイウッド：の所でCボタンの下を押してからAボタンを押すと、パンダ頭が登場する」です。ごめんなさい。

◆この画面でCボタンの下を押してからAボタン

◆トリックが得意なパンダ頭ボーダーが選択できる

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK ▶ Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

＜ハガキの書き方＞

❶爆弾男英雄ビビアンスーを救え
❷叫び声で敵が増える!
ゲームをプレイしている最中に、2Pコントローラのマイク（マイク搭載型のコントローラに限る）に向かって「バカボーン」と叫んでみよう。成功すると、どこからともなく敵が現れるのだ。ファミコン時代に似たようなゲームがあったのを知っているかな!?
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
羽怒　損（32）　P.N.パンケリンクペイ
電話　03-1111-2222

はみテクの宮殿

「パワプロ5」のサクセスで名前を野茂、好きな球団を近鉄、右投げ右打ちにするとトルネードに、名前を王、球団を巨人、左打ち左投げにすると一本足になる。（福井県／デコさん）

任天堂ソフトに発売日「未定」が続出！でもN64発売戦略の仕切直しのまったただなか、とのことなので、5月下旬にはそのへんの情報も見えてくるはずだ。しばし待て。では今月も新エントリー作品をまじえながら、君のアタマの中のN64ソフト情報をバージョンアップしてくれ。

アイコンの見方

RPG	…ロールプレイング	PUZ	…パズル
ACT	…アクション	SHT	…シューティング
格闘ACT	…格闘アクション	SPT	…スポーツ
ADV	…アドベンチャー	TAB	…テーブル
SLG	…シミュレーション	RAC	…レース
		ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂 ｜ 未定

言葉では伝えられないほどの感動が全12章だてのストーリーにぎっしり！…なんだけど、昨年末以来新情報がない。分かってるのは最近、開発チームが任天堂神田ビルを出て別の場所に移ったということ。開発が佳境に入った→要員が増えた→広い場所が必要に→ってこと？

スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂 ｜ 未定

登場キャラ、音楽、そしてビジュアルを一新してのマリオRPG。昨年秋のスペースワールドで出展されたビデオを見る限り、続編というよりは新作に近い仕上がりになりそうだ。以来、新情報はないが、開発中のCMが近い将来、オンエアされる可能性もあるので要チェック。

エルテイル（仮） RPG

イマジニア ｜ 未定

主人公の少年、ジャンジャックが父親を殺された事件を機に、愛と冒険に満ちあふれた旅に出る。系統の違う魔法を組み合わせた攻撃がウリだ。待ち望む声は高いんだけど、日本での発売日は未定になってしまった。でも海外版はすでに完成してるとのこと。早く出して〜。

HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ ｜ 未定

新作情報が出なくて幾久しく…。なかなかゲームの全容が見えてこないんだけれど、格闘要素を持ったRPGと推測される。戦略的なバトルが楽しめそうなんだけど、これは同じくコナミのPS『メタルギア・ソリッド』とあい通じるところがあるかも。発売未定も同じだし。

※画面は開発中のものです

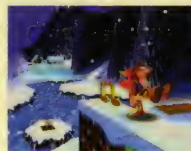
ゼルダの伝説 時のオカリナ ACT DD

任天堂 ｜ カセット版/98年秋 64DD版/未定

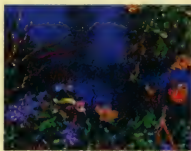
今月は序盤ステージが公開されたが（P10〜）、画面写真を見ただけでもすんごくインタラクティブな最高の作品になることは確実。でも、とうとう発売延期が正式に伝えられてしまった。ここまで来たらもう待つしかない。秋には「待っただけの甲斐があった」って笑おうよ。

バンジョーとカズーイの大冒険 ACT

任天堂 ｜ 98年秋

クマのバンジョーと、そのリュックに入った鳥のカズーイが、愉快痛快な大冒険の旅に出かける。あの『マリオ64』を超えたと宮本さんに言わしめたぐらいの出来の良さだけに、編集部も超期待してるんだけど、残念ながら発売日が春から秋に延びてしまった。

ウルトラドンキーコング（仮） ACT

任天堂 ｜ 未定

イギリスで開発されている作品。先月、それまで64DD版として発表されてたのが、カセット版での発売に変更したことを知らされた。てことは、エントリー以来な〜んの情報もなかったけど、とにかく制作は進められているってこと。5月下旬のE3では出展されることを祈る。

※画面はSFC版です

コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂 ｜ 未定

任天堂とがっちりタッグを組んでいる開発チーム「レア社」が送るファンシーなアクションアドベンチャーゲーム。『ディディーコングレーシング』に登場していたかわいいリスのコンカーが主役のこのゲーム、実は『ディディー』よりも先に発表されてたんだけどな。

カービィ64（仮） ACT

任天堂 ｜ 未定

半年前、企画段階から完全に作り直していることが分かったカービィちゃん。SFC版最新作が3月にめでたく発売されたところで、今度は64版に本格的に着手するはず。複数のゲーム要素が組み合わさった作品になりそうなので、アクションゲームなのかどうか、まだ未知数だ。

スーパーマリオ64-2（仮） ACT DD

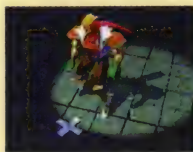
任天堂 | 未定

ついにルイージが登場する今度のスーパーマリオ。マリオとルイージのアクションの違いとか、ストーリー的な2人のからみとかも気になるところなんだけど、半年前には実験段階で、画面上ですでにルイージが動いている、という情報以上のモノは今のところなし。も少し待ってね。

※画面は前作のものです

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ | 未定

なぜか海外のインターネットでは新画像が出ているのにも関わらず、本家日本では新リリースなしの謎のソフト。その画像から推測させてもらえば、グラフィックはかなりキレイ。城の内部などの濃淡がはっきり出ていて、より不気味な雰囲気を味わうことができそうだ。

※画面は開発中のものです

ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～ ACT

ハドソン | 98年4月30日

ボンバーマンがパワードギアを装着して、空を飛んだり海を泳いだりできるようになり、あらたな世界を切り開く。『爆ボンバーマン』でみせてくれた動きを数段上回るアクションに、数十にもおよぶバラエティー豊かなステージ。でも、いつもの爆弾さばきは健在だよ。

スーパービーダマン バトルフェニックス64 ACT

ハドソン | 98年7月24日

発売日もめでたく決定。ビーダマンが君んちの64で大暴れするぞ。ビーダモードでは、早撃ちやダンシングターゲットを狙う10種類の競技でシューティングの技を競いあえ。襲いくる恐竜との決戦、トロッコに乗っての大活劇など、内容もバリエに富んでる。最大4人同時対戦も可能だ。

TONIC TROUBLE ACT

Ubiソフト | 98年秋

フランスのUbiソフトが開発するアクションゲーム。地球に落っことしちゃった有害物質を回収するために宇宙人のエドが活躍する痛快なアクションゲーム。登場するキャラクターが一風変わっていて、ちょっとオシャレ。現在日本向けにキャラデザインを変更中だとか。

ラストレジオンUX（仮） 格闘ACT

ハドソン | 未定

主人公となるのは「パワーストーン」と呼ばれる謎のエネルギー体を装備したロボット戦体「レジオン」。過去にまでさかのぼってパワーストーンをねらっている悪の秘密組織と戦え！ロボット軍団突撃！…といきたいんだけど最近は全く情報なし。どーなってるの？

RAKUGAKIDS 格闘ACT

コナミ | 98年7月23日

魔法のクレヨンで描かれたユニークなキャラたちが、これまた愉快な戦いをする格闘ゲーム。しかも、自分で操作したキャラに自分のパターンを覚え込ませるなどの育成要素もあるんだって。画面も鮮やかでポップな、今までにはなかった格闘ゲームになりそうだね。

スーパーロボットスピリッツ 格闘ACT

バンプレスト | 98年夏

「師匠！　『スピリッツ』の発売は何故夏に延びてしまったのですか！」「そんなこともわからんのか、この馬鹿弟子がぁっ！。よりよいゲームを作るために決まっておろうが！」「しかしそれは発売が遅れたメーカーがよく言う…」「超級電影覇王弾！」「ぐはぁ！」

ファイティングカップ 格闘ACT

イマジニア | 未定

ポイント制の格闘スタイルがやってて快感な『ファイティングカップ』。編集部でもサンプルロムで充分楽しませてもらって、発売を楽しみにしていたんだけど…。実はアメリカではすでに発売中で、素晴らしい出来だと絶賛されてるそう。でも日本の発売日は未定。ゴーン。

NEW 飛龍の拳ツイン2 格闘ACT

カルチャーブレーン | 98年末

今度の飛龍もじっくり遊べる作品になるぞ。もちろん新しいお宝やキャラも続々登場。もしかしたらリアルモードとSDモードを別々に発売するかも、とのことだが、その場合もキャラの育成に関連して、カセットどうしのデータのやりとりが何らかのカタチで楽しめそうだ。

ジャングル大帝 ADV?

任天堂 | 未定

昨年末の時点で最初の3ステージができていて、30人以上の大チームで作っているとのことだったので、そろそろ新情報が届いてもいい頃なんだけど。プロデューサーはご存じ宮本さん、ディレクターはパソコンユーザーの間で有名なSLG『TEO』を手がけている手塚真氏だ。

※画面はイメージイラストです

金田一少年の事件簿（仮） ADV

ハドソン | 98年

期待しているみんな、ごめん。まだ誌面でお伝えできる情報はありません。でも開発は順調に進んでいるとのこと。64DD対応版になりそうなフンイキなので、発売できるのは早くて秋以降か？　もちろんストーリー的にもこれまでにない仕掛けやアイデアが期待できそうだよ。

はみだしクン コナミが『オリンピックホッケーナガノ』を7月16日に緊急発売することを決定。あのナガノオリンピックでの、ホッケーの興奮が君んちで再現できるぞ。詳しくは来月号で紹介するね

シムシティー64(仮) SLG DD

任天堂 | 未定

実際に自分がその街の中にいるような雰囲気を大事にして作っている本作は、64DD同時発売有力作品。DD版だから、どんどん街を広げていく、これまでには体験できなかった遊び方が楽しめそうだ。作品自体はほぼ完成に近いと思われるんだけど、64DD本体の発売が…。

キャベツ(仮) SLG DD

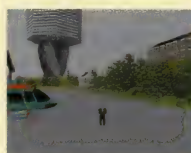
任天堂 | 未定

ある生き物を飼うセットをつくり、育て、交換できるSLG。糸井さんが何年間も温めてきた構想がゲームになるとあって、あっと驚くいろんな仕掛けがあることは確かなんだけど、じっくり作り込んでいるようで、制作情報はまだナシ。「鮮烈な」キャラデビューが楽しみだ。

※写真は糸井さんご本尊です

シムコプター64(仮) SLG

マクシス | 未定

『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるし、『シムコプター』単独でも遊べるようになるらしいぞ。採用されるメディアはどうやらカセットというウワサもあるのだが。

※画面はパソコン版です

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮) SLG

トミー | 未定

おなじみ『超時空要塞マクロス』のフライトシミュレーター風シューティングゲーム。開発元はアメリカのGAMETEK社。ほんとに出るのかということに関しては、いろいろ不安をかきたてるニュースもあるが…、とりあえず今のところは信じて待つしかないのだ!

フライトシミュレーター(仮) SLG

ビデオシステム | 98年

『ソニックウィングス』を送り出したアメリカのパラダイム社が送る本作品。6月には、なんとアメリカで行われる航空ショーにあわせて、そこで展示するそうだ。てことは飛行機そのものにもかなりのこだわりをもった、本格的なフライトSLGであることが予想されるよね。

おねがいモンスター SLG

ボトムアップ | 未定

今月は実際のゲーム中の画面と思われる新しいお城のシーンも登場し、制作はますます快調に進行中。本誌で募集した『おねモン』のキャラクターがどんな形で登場してくるのか本当に楽しみだ。発売日などの詳細はまだ決定してないけど、年末には遊びたいよね。

バイオテトリス PUZ

アムテックス | 未定

バイオという言葉がタイトルにある通り、なんとプレイヤーの脈拍数がゲームに反映されるという新システムを搭載している(らしい)のだ。プレイヤーがドキドキすると、落ちてくるブロックの形や速さが変わってくるということ? 発売日ほか詳細はいまだナゾです。

忍たま乱太郎チャレンジパズル64 PUZ

カルチャーブレーン | 98年夏予定

GB版がほぼ完成したので、64版の開発にも力が注がれ出した今日この頃。ゲーム内容は基本的にはバラエティーにとんだ絵あわせパズルで、64版には3Dパズルの要素もあるかもね。ちなみにNHK教育のアニメは高視聴率で、6年間も続いてる。おもしろいからぜひ見てみて。

ボディーハーベスト(仮) SHT

任天堂 | 未定

「任天堂の人たちも忘れてしまっているんじゃないか?」と思えるほど情報が届かない。時空を越えて人肉を食らいに来るエイリアン達と闘う、というハードな感じのゲームらしいんだけど、やっぱり日本での発売は難しいかもしんない。5月には正式にお伝えできるかな?

※画面はUSA版です

NEW スターソルジャー バニシングアース SHT

ハドソン | 98年7月予定

今を去ること十数年。FC時代に一世をふうびした名作シューティングが帰ってくる。プロデューサーは「連射」という言葉を定着させたともいうべきあの人、高橋名人だ。今回はN64版ならではの新システムも搭載されているらしいぞ。この夏は指が死ぬまで連射の嵐だ。

NEW BUCK BUMBLE SHT

Ubiソフト | 98年秋

時は西暦2010年。有毒薬品に汚染された昆虫「インセクトイド」たちが、昆虫界を支配しようと暴れ始めた。この危機を救うため、サイボーグの蜂「バック」が立ち上がった! ハチだけあって、3D空間を自由に飛び回れるのが心地よさそう。キャラも個性的でグー。

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 未定

おそらくデマだと思われるが、アメリカのインターネットに「近日発売」というような怪情報が流れていた。日本にいる限りそのような情報は聞いたことがないのだが…。その昔64ドリームとのタイアップ企画もすすんでいたのだが、そっちのほうも迷宮入りになっている。

はみだしクン 昨年発売された異色「相撲ゲー」の『64大相撲』。好評につき、発売元のボトムアップは現在、続編を開発中とのこと。次はどんな彼女が出てきて、けいこを励ましてくれるのかな?

ナイフエッジ(仮) SHT

ケムコ | 未定

アメリカのインターネットでは、ゲームの開発画面などがぽつりぽつりと登場しはじめている。日本での新情報はまだ届かないので紹介することはできないが、開発自体は順調に進んでいる様子ではある。ゲームの内容は、対地上戦闘ヘリのハードなシューティングゲーム。

※画面はイメージCGです

超空間ナイター プロ野球キング2 SPT

イマジニア | 未定

今年の1月に発売予定だった第2弾なんだけど、発売が延期したのはあるハードの対応版になるかもしれないから。てことは選手の最新データをどんどん追加して、長く、お得に遊べそう。選手は顔かたちからエディットできたり、ウリであるハデな演出もより華麗になりそうだ。

ウルトラベースボール実名版64 SPT

カルチャーブレーン | 98年秋予定

ウリはなんといっても「ウルトラモード」。SFC版では「秘打」や「魔球」って、そんなのありかよ～と思いつつも楽しめた。64版では消える魔球なんかのビジュアルも、すごくパワーアップして表現されそうだよね(笑)。ところであの伊集院光さんもファンらしいぞ。

※画面はSFC版のものです

実況Jリーグ パーフェクトストライカー2(仮) SPT

コナミ | 未定

Jリーグもついに開幕!! 今年はワールドカップイヤーなので、選手達も十分に気合いの入った戦いを見せてくれそうだ。ソフトのほうはまだリリースはなし。どこまでの新しいデータをいれるのか、まだ不明だが、1STステージ終了分くらいまでは入りそうだぞ。

NEW 実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE '98～ SPT

コナミ | 98年6月4日

世界を舞台に戦う実況シリーズのワールドカップエディション。世界の強豪48ヶ国を相手に、ワールドカップを再現したモードでは1次予選からプレイできるといった凝りようだ。ぜひ、日本代表を使って世界の頂点を目指そうじゃないか!! 発売はもうすぐだ!!

NEW FIFA ロード トゥ ワールドカップ98 ～ワールドカップへの道～ SPT

エレクトロニック・アーツ | 98年4月24日

世界中のサッカーファンを対象に作られたこのゲーム。登場チームやら登場選手やら全てにワールドワイドなビッグスケール。選手の動きやサポーターの歓声はもちろん、広告看板までリアルな作りで、本番の雰囲気を盛り上げてくれる。なかなかの秀作。

SNOW SPEEDER SPT

イマジニア | 未定

スキーとスノボが両方楽しめてしまう、お得な「雪ゲー」(っていうか?)。昨年末にはけっこうできていたんだけど、某スノボゲームの出来の良さに触発され、大がかりな作り直しをしているもよう。この感じだと、冬場のSPTゲームだけに、発売は今年の秋以降かも…。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング(仮) SPT

ケムコ | 98年夏予定

『ツイステッドエッジスノーボーディング』のタイトルが変更された。選択するキャラクターによって目的やストーリーが違ってくるなど、物語性に富んだ作りになるらしい。編集部でもいまだにイメージCG以外の実際のゲーム画面を確認していないのだが…。

※画面はイメージCGです

NBAバスケットボール(仮) SPT

任天堂 | 未定

NBAの本場、アメリカで開発されているリアル志向の本格派バスケゲーム。作品自体はほぼできているようなので、情報は少ないわりには早く発売されそうだ。アメリカでは毎年秋にNBAが開幕するので、それに合わせるとしたら秋前後の発売でしょうか(64ドリーム予想)。

ゴルフ(仮) SPT

任天堂 | 未定

HAL研が、カービィとゴルフボールの動きを連動して開発してるそうなんだけど、全く情報がありませんでした。でも、開発はちゃんと進めてるということをある人が教えてくれました。しかし、一体どんな内容のゴルフになるのか、結局何も分かりませんでした。ごめんなさい。

※画面はHAL研の岩田さんです

Let's スマッシュ SPT

ハドソン | 98年秋

ハドソンからはどんどん新作が発表されているのに、このゲームだけはその後何の情報もなし。その件に関して追求すると、ハドソン広報の藤原さんは、「来月くらいには新しい情報を出せそうです」との嬉しいお言葉。ということで新しい情報は来月号でということになりました。

キラッと解決! 64探偵団 TAB

イマジニア | 未定

小林君の探偵行動は別の方向へ進んだ。インターネットを操り、アメリカのホームページにアクセスすると、日本では見たことのない『キラッと解決』の新画像がたっくさんあるではないか。てことはもうこのゲームはほぼ完成しているってことじゃあないか…。(つづく)

はみだしクン

カルチャーブレーンが開発を発表していた『走れ! ボクの馬』は、ゲーム内容を当初の予定から変更、またGB版を先行開発しているとのことなので、新情報が届き次第、再掲載します

夏に発売が予定されているGBソフト『ポケモン黄（仮）』は、モンスターの出現率などは基本的には『青』バージョンと同じようになるみたい。ってことは新モンスターは出てこない？

プロ指南麻雀「兵」 TAB

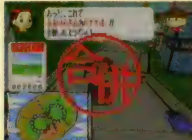
カルチャーブレーン | 98年末

ファミコン版からのシリーズ麻雀。N64版は麻雀ソフトのNO.1をめざして、麻雀ソフト史上最速の思考ルーチンと、有望な若手をふくめた多数のプロ雀士を登場させるなど、かなり気合い入れて作ってるそうだ。開発も進んでいるようなので、そろそろ紹介できるかも。

※画面はSFC版のものです

爆笑人生64 めざせ！リゾート王 TAB

タイトー | 98年秋

『人生劇場』シリーズのN64版。リゾート会社の社長になって、他のプレイヤーたちとある時は協力し、ある時は足をひっぱりあって、とにかくお金を稼ぎまくろう。ホテルを建てたり、お店をたてたりしつつ、とにかく先に目標の金額を稼いだモノが勝ちだ！

NEW 64トランプコレクション ～アリスのわくわくトランプワールド～ TAB

ボトムアップ | 98年7月

ボトムアップからまたまた新作情報！『トランプコレクション』の最新作がN64に登場だ。今回はパーティー系・ギャンブル系・ソリティア系・占い系の4系列15種類のトランプゲームで遊べる。もちろん「不思議の国のアリス」を意識したストーリーモードもあり。

F-ZERO X RAC

任天堂 | 未定

元祖超高速ホバーレーシング。SFCから引き継がれているファンの期待を裏切らない作りに仕上がってきていたようだが、6月だった発売予定がここにきて未定になってしまった。多数のファンが残念がることこのうえないだろう。そこには一体どんな理由があるというのか。

スーパースピードレース64 RAC

タイトー | 98年5月29日

東京ゲームショウの会場におかれていた本物の「ランボルギーニディアブロ」はみんな見たかな？本物の動きのデータをランボルギーニ社からもらって、このゲームを作ったとのことで、動きも操作のしづらさ（乗ったことないのでわからないけど）もリアルなできだ。

チョロQ64 RAC

タカラ | 98年7月

今回は編集部に、ゲームショウで展示されてたバージョンのサンプルロムがやってきた。コロコロころげまわるチョロQの動きのおもしろさは予想以上。レース中にばらまかれる地雷やぶっぱなされるミサイルのえげつなさもまた予想以上（何度泣かされたことか）。

レブ・リミット RAC

セタ | 98年夏

美麗グラフィックとリアルな走りを追求、ゲームシステム自体にも手直しをしていたようで、発売が少しずつ先送りにはなっていたが、今月は延期の情報が届かなかったこと、またインターネット情報によると、少しずつ新着画像がふえてるところをみると、夏には走れるか!?

レースゲーム（仮） RAC

ビデオシステム | 98年

「ナゾのゲーム」と言われてきたこの作品。正体がつかめました！　実は編集部で開発度40％のロムをプレイしたんだけど…ごめん！今はワケあってタイトル名は明かせないけど、実在のレースを再現したゲームだったのだ。あぁぁ、早く紹介したいカッコ良さなんすけどね～。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ | 未定

浮遊生物キャバリーに引っ張られ、超高速で空中を浮遊しながら疾走する近未来バトルレース。なんですが、もう1年以上も情報がごぶさた状態。かわいいお姉ちゃんキャラがいたので、浮遊しながら走るところを、下からのアングルで早く眺めてみたいんですが…（こら！）。

エクストリームG RAC

アクレイムジャパン | 98年5月29日予定

既に海外で発売され、高い評価を受けている高速バイクのバトルレーシング。美麗なグラフィックに音速級のスピード感、そして過激なウェポンを使用する爽快感。マンガ「アキラ」の世界を思わせるような近未来的なバイクのデザインも目を引く。ゲームモードも豊富だ。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー | 未定

本物のパチスロを作っているサミーの作品だけに、実際に打っている実感ありまくりのはず。お店での実戦を目指す人にも、純粋にパチスロを楽しむ人にも、オススメの作品になりそうだ。去年の秋頃、順調に作っているというウワサを聞いて以来、新情報は残念ながらナシ。

※画面はSFC版のものです

パチンコ365日 ETC

セタ | 98年5月

「実戦シミュレーション」ではタイトル通り、1年を通して各店の営業方針を研究、出玉を稼ごう。ここで鍛えれば実際のパチンコでも大儲け!?「パチンコ研究モード」では釘1本1本の調整や、大当たり確率も変更可。パチンコファンにはたまらない本作品、発売はもーすぐだ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

64DD同時発売有力作品。基本のお絵かきモードはもちろん、パラパラマンガを作ったり、立体的な画像もデザインできるぞ。大好きなマリオたちのサンプルも豊富に用意、色を塗ったり、組み合わせたり、いろいろと楽しんじゃおう。便利なマウスも同梱発売される可能性大だ。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

本格的なポリゴン（＝立体画像）がカンタンな操作で僕らにも作れてしまうっていう夢のようなソフト。君も立派なCGクリエイター気分を味わおう。ちなみにこのソフトは、いまエントリーされているマリオアーティストシリーズの中では、後になって発売されるかも？

マリオアーティスト タレントメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 未定

ビデオから取り込んだ画像をキャラ化して遊んじゃおう。ファッションショーや空手、ミニゲームの中でも、まるで生きてるように動かせる。自分や友達の顔なんかをどんどん取り込むと超おもしろいぞ〜。画像をとりこむためのキャプチャーカセットも同梱されるといいね。

ポケモンスタジアム ETC

任天堂 | 98年夏

発売形態が64DDからロムカセットに変更。しかも早ければ今夏にも発売されそうっていうんだから、ポケモンファンにはうれしいニュースだよね。今回は最新画面でゲンガーやストライクが登場。みんなメチャかっこいいグラフィックになってて期待度も増すよね。

ポケモンスナップ ETC DD

任天堂 | 未定

今回も新情報はないんだけど、64DD本体の発売がちょっと延びたことによって、本ソフトもちょっと発売が遅れそうだ（残念）。でも、愉快で可愛いポケモン達の仕草がたっぷり見られるソフトだし、首を長〜くして、それこそラプラスのようにして待っていよう!!

ピカチュウげんきでちゅう(仮) ETC

任天堂 | 未定

昨年発表された音声認識システムのマイクは最終形態じゃなかったことが判明。一体どんなマイクがつくのか今から楽しみだね。今月は新着画面はないけれど、104ページに開発者の小澤さんのインタビューがあるから、新情報はそちらでゲットしてちょうだいね。

巨人のドシン(仮) ETC DD

開発/パーラム（マリーガルプロジェクト） | 未定

プレイヤーの操るキャラクターがどんどん大きくなっていくというこのゲーム。題して「大きな力・体験ゲーム」。山を作ったり削ったり、渡れなかった川をひとまたぎしたりと、大きくなればなるほどやれることが増えていく。でも、逆に転んだりすると大変なことに!? 独特の世界観が楽しみだね。

※画面はイメージイラストです

動物番長(仮) ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） | 未定

とにかく気になるタイトルだよね、『動物番長』。これってまだ仮称なんだけど、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」のキーワードをもとに、『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』の伊藤ガビン氏ががっちりタッグを組んで開発に関わっているのだ。

※画面はイメージイラストです

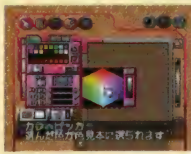
ぬし釣り64 ETC

パック・イン・ソフト | 未定

ゲーム画面は来月にいよいよ公開と思っていたらなんとインターネットにばっちり登場していた。くーっ、やられた。と思ったがあとの祭り。ということで今月はみなさんからぬしにまつわるエピソードやイラストを大募集しています。くわしくは毎月新聞122Pをみてね。

デザエモン3D ETC

アテナ | 98年6月予定

ファミコン時代から定番のシューティングゲーム作成ツールの64版。本格的なポリゴンを使ったゲームが作れるぞ。もう使いきれないぐらいの機能とデータがロムの中につまっているから、ロムが重くって片手じゃ持ち上がらないぐらいなのだ（大ウソ。本気にしないように）。

●日本発売有力の海外ソフト2タイトルだ●

3月の東京ゲームショウでアクレイムジャパンのブースに参考出展されていた海外版ソフトの2タイトルが、日本版での発売も超有力という情報をキャッチ! さっそくみんなにお伝えするぞ。

WRECKIN BALLS

レースゲーム!? アクションゲーム!? プレイヤーは個性的なボールをあやつり、ジェットコースターのミニ版みたいなコースをかけずりまわる。いろんな仕掛けやアイテムを使って、走っている(転がっている?)ようだったが、その目的は不明。来月には新情報が入りそう。

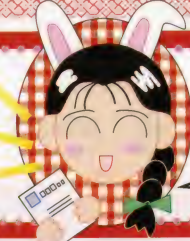
FORSAKEN

昨年のアメリカE3あたりから露出しはじめたスペースシューティングゲーム。宇宙コロニーのような場所を自由に飛び回りながらバトルを繰り広げるらしい。出展されていたビデオでは、かなりのスピード感が感じられた。操縦するマシンは、小型の宇宙戦闘機っぽかったが…。

はみだしクン 今月の本誌109ページをよ〜く見てみよう。君がまだ見たことのないポケモンがどこかにいるはずだ。コレはもしかして新ポケモン？ でもそれはまだナゾなのです…ふっふっふっ

※N64ソフトは1名に1本です。尚、商品のお届けに時間を有する場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント
読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ 若葉がゆれるいい季節になりました。新しいクラス、学校、職場に、みんななじめた頃かしら？ 64ドリームにも4月からまた1人、新しい仲間のフカミ君がやってきましたが、来たその日からなじみまくっていいカンジ〜です。

1) **今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。**
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2) **今月号の感想はいかがでしたか。**
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3) **今月号で良かった記事を表1からお選びください。（3つ以内）**

4) **今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください。（3つ以内）**

表1

1.64ドリーム特製シール
2.N64新作ソフトカレンダー
3.N64ドリームランキング
4.ポケモンスタジアム
5.ゼルダの伝説 時のオカリナ
6.F-ZERO X
7.バンジョーとカズーイの大冒険
8.RAKUGAKIDS
9.実況パワフルプロ野球5
10.実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜
11.FIFAロード トゥ ワールドカップ98〜ワールドカップへの道〜
12.スターソルジャー バニシングアース
13.BUCK BUMBLE
14.チョロQ64
15.エクストリームG
16.スーパーロボットスピリッツ
17.デザエモン3D
18.おねがいモンスター
19.64トランプコレクション〜アリスのわくわくトランプワールド
20.森田将棋64
21.パチンコ365日
22.おハガキストリート
23.ゲームソフトファンクラブ
24.爆熱！スパロボ研究所！
25.ちづるのアナログチャット64
26.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所
27.ポケカメシティー
28.特選IC攻略部
29.ボンバーマンヒーロー
30.星のカービィ3
31.スーパーファミコンウォーズ
32.ロックマン&フォルテ
33.もんすたあ★レース
34.熱闘！リアルバウト餓狼伝説スペシャル
35.パズルボブルGB
36.いつでも！にゃんとワンダフル
37.1080°スノーボーディング 誌上スノボ大会王者決定
38.N64フォーラムLIVE
39.N64フォーラム
40 ドリームインプレッション
41.秋葉原価格調査団
42.特集：おかえり!! ピカチュウ
43.教えて本郷さん N64の質問箱
44.毎月新聞
45.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
46.特別緊急企画マンガ「リンクの悩み」
47.ビストロDEロクヨン亭
48.エリボンのポケモンパラダイス
49.それゆけマリオ親衛隊
50.ドリテクの宮殿
51.N64新作ソフトカタログ
52.読者プレゼント

5) **あなたが今までに遊んだゲームで、ぜひ続編をやってみたいゲームがあれば、お書きください（ゲームの機種は問いません）。**

6) **あなたはゲームソフトを何本くらい持っていますか。本数を教えてください（ゲーム機の機種は問いません）。**

7) **NINTENDO64を持っている人におたずねします。あなたがN64を買ったきっかけを、簡単に教えて下さい。**

8) **今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。**

表2

【あ行】
1.悪魔城ドラキュラ3D（仮）
2.ウルトラドンキーコング（仮）
3.ウルトラベースボール実名版64
4.エクストリームG
5.NBAバスケットボール（仮）
6.F-ZERO X
7.エルテイル（仮）
8.おねがいモンスター
9.オリンピックホッケーナガノ
【か行】
10.カービィ64（仮）
11.キャバリーバトル3000
12.キャベツ（仮）
13.巨人のドシン（仮）
14.キラッと解決！64探偵団
15.キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（仮）
16.金田一少年の事件簿（仮）
17.ゴルフ（仮）
18.コンカーズ クエスト（仮）
【さ行】
19.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
20.実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜
21.実戦パチスロ必勝法
22.シムコプター64（仮）
23.シムシティー64（仮）
24.ジャングル大帝
25.スーパースピードレース64
26.スーパービーダマンバトルフェニックス64
27.スーパーマリオRPG2（仮）
28.スーパーマリオ64-2（仮）
29.スーパーロボットスピリッツ
30.スターソルジャー バニシングアース
31.SNOW SPEEDER
32.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た行】
33.超空間ナイタープロ野球キング2
34.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
35.チョロQ64
36.デザエモン3D
37.動物番長（仮）
38.TONIC TROUBLE
【な行】
39.ナイフエッジ（仮）
40.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
41.ぬし釣り64
【は行】
42.バイオテトリス
43.HYBRID HEAVEN（仮）
44.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
45.パチンコ365日
46.BUCK BUMBLE
47.バンジョーとカズーイの大冒険
48.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
49.飛龍の拳ツイン2
50.ファイアーエムブレム64（仮）
51.ファイティングカップ
52.FIFAロード トゥ ワールドカップ98〜ワールドカップへの道〜
53.フライトシミュレーター（仮）
54.ブレードアンドバレル
55.プロ指南麻雀「兵」
56.ポケモンスタジアム
57.ポケモンスナップ
58.ボディーハーベスト（仮）
59.ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え!〜
【ま行】
60.MOTHER3（仮）
61.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
62.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
63.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
【ら行】
64.RAKUGAKIDS
65.ラストレジオンUX（仮）
66.レースゲーム（仮）
67.Let's スマッシュ
68.レブ・リミット
69.64トランプコレクション〜アリスのわくわくトランプワールド

9) **今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（2つ以内）。**

応募用ハガキは次ページ。5月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム4月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
徳島県／前田直樹

●コントローラブロス
岡山県／太枝　学
京都府／伊藤俊輔
北海道／東　浩大
愛知県／野末幸宏
京都府／植苗　優

●がんばれゴエモン ステイショナリーグッズセット
東京都／福室伊久男
青森県／小林幸司
青森県／奈良咲子

●1080°スノーボーディング
鹿児島県／郡山和彦
熊本県／西田良介
山口県／安部貴之

●ダブルゲットだぜ キャンペーンセット
山形県／広江宇多子
茨城県／大川峻司
滋賀県／三橋大輔
東京都／小川光一
兵庫県／梅西亮平

●チェーンゲーム 電車でGO!
東京都／三橋　純
茨城県／柴崎裕二
大阪府／内山宏樹

●チェーンゲーム テトリスJr.
滋賀県／清水貴大
京都府／細見長義
新潟県／鈴木岳文

●チェーンゲーム プロフェッサーへのへの
北海道／畑中基希
大分県／伊藤和彦
高知県／川村雅人

●デジタルフレンド 星のアイニー
岐阜県／中原誠史
新潟県／豊島康子
宮城県／佐藤裕哉
京都府／奥村仁紀
群馬県／白井重人

●國府田マリ子テレカ
埼玉県／増田義孝
大阪府／平　新一
広島県／引地文雄
広島県／山岡孝平
兵庫県／川迫友彦

●コナミ特製カレンダー
愛媛県／古市　靖
北海道／高島秀聡
埼玉県／叶田直基
岩手県／日野尊澄
大阪府／津田和典

●スーパーロボット大戦 特製カレンダー
京都府／安達良隆
和歌山県／川口元基
青森県／青柳善武

●ポケモンフレンズ2セット
兵庫県／藤井やよい
北海道／千家雅之

●64システムラック
石川県／宮崎潤也
岐阜県／宮浦きみえ

（敬称略）

●アン・ケイトの視点●

「やっとポケモンアニメ再開が4月に決まって一安心。ドリームでもアニメや映画のことをくわしくとりあげてね」埼玉県の斉田路子ちゃん（13才）からのお便りです。ポケモンアニメが復活してうれしい！という声は、他にもたくさんいただきました。みんなの声をうけ、64ドリームではポケモン特集を組みましたが、いかがでしたか。思えば、例のポケモンアニメ事件の時は、ココロないオトナたちがポケモンのことをよく知らないのに、いかにもポケモンが悪者のようにあおりたてた、という点が腹立たしく、悲しかったですね…。それでも64ドリームには読者のみんなからいろんな声が届き、あの事件は何が問題だったのか、そして「ポケモン」は悪くない、ってことをみんな分かっているということがうれしかったです。マスコミ報道や風説に流されることなく、自分で考えて情報を判断することって本当に大事だな、とアン・ケイトは改めて思いました。

↑N64版ポケモン第1弾は「ポケモンスタジアム」。大迫力の対戦が超楽しみ〜

The 64DREAM

まるごと？NINTENDO64情報誌

ゴールデンウイーク直前だというのに、憂鬱になるようなニュースが
飛び込んできました。そう、超期待作『ゼルダ』の発売延期のことです。
「秋には必ず出します」とは言われても、秋って9月から10月まで3ヵ月間も
あるわけで、いったい何月何日に『ゼルダ』を発売してくれるんでしょうか？
辛抱することにすっかり慣らされたとはいえ、トホホの気分満開です。

7月号は 5月21日(木)に発売します 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

6月4日はロクヨンの日(64ドリーム公認)というわけで…

「あのクリエイター集団」の大特集(予定)

をお届けします。そのほか『ゼルダの伝説』や『RAKUGAKIDS』の続報、
それにアッと驚く新作情報（あればいいなあ）もお楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64　●=SFC　●=GB

Game Dream Believer　編集後記

●最近の食生活はひどい、朝は喫茶店でモーニング。昼は抜き、夜はコンビニ弁当とラーメン。焼き肉は去年の夏から、すしは秋から食べていない。本郷さんの好きなてっさもたべたいなあ。「誰かおごってくれー」(わたる)

●巨人開幕5連勝にビバヒル社会人編スタートと景気の良い春。近所の意外な場所にゲームショップ発見。なんとファミコン、メガドラ、PC-Eのソフトが充実。連れがいなけりゃ棚ごと全部買っていたなぁ（マッシー）

●出稼ぎにいってしまったキクボウに代わって、今月号よりドリーム隊に配属になったみっちゃまです。クッパも知らずに転がり込んで、果たしてミッションをクリアできるのか。現在K少佐、A軍曹のもと猛訓練中(みっちゃま)

●ドリームの読者諸君には、大手をふるってオススメはできないんだけど、とある雑誌でコラムの連載をはじめました。目に触れるような機会があったら読んでやって下さいまし。ご批判はどうぞお手柔らかに(ケイ少佐)

●いきなり今になってハイパーヨーヨーが編集部で流行中。そのうち選手権でも始めそうな雰囲気…私はハイパーけんだまに興味津々。それはそうと今月のピストロは超大作っす。撮影後カメラマンさんと卒倒しました(ふくもち)

●先月の入院に続いてひどいカゼをひき、健康管理を本気でしだしたとたんに編集部の前の道路で 転んで脱臼(だっさー)。年が明けてからロクなことがないので、入稿終わったらマジで厄払いにでもいかなきゃ(ちづる)

●3月×日、パソコンのモニターを買いに秋葉へ。うっかり「持ち帰り」といったばかりに巨大な17インチモニタをかついで帰るハメに…。だって早くゲームしたかったんだもん(18禁だけど『Natural』は良ひ/もっちー)

●編集部のある九段といえば桜の名所として有名。『サクラ大戦2』を買い求める行列は見たけれど、肝心の桜はとうとう見れずじまいだったのは残念。次号こそは原稿を早く終わらせるように頑張らないとなぁ。(えんどう)

●友人の訃報を聞かされたような哀しい気分になった。同志『ファミマガ64』の休刊。同・藤岡編集長の発案でN64専門の3誌が毎月集まって「N64の会」というのを開いているだけに本当に残念。1日も早い復活を祈る(SAO)

The 64DREAM
【6月最新ソフト情報号】
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

毎日コミュニケーションズのゲーム・ブックス

最新刊 Play Station　GameFanBooks

個人教授 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】 定価:本体950円(税別)
ISBN4-89563-799-9 C0076

あなたも、かわいい生徒たちを教えてみませんか？ヒロインたちを合格させ、仲良くなる家庭教師型恋愛SLG「個人教授」の公式攻略本、ソフトと同時に発売です！ヒロイン別にすべてのイベント紹介やパラメータ変化表などのデータが満載。ヒロインたちと出会う条件や効率的な教え子の育て方、彼女たちと仲良くする方法といった基本から、全員合格&ハッピーエンディングをめざす欲張りさんの為の応用まで、ソフトの発売元ならではの攻略法をあなただけにそっとお教えします！

最新刊 SEGA SATURN　GameFanBooks

プロ野球グレイテストナイン'98 ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】 定価:本体950円(税別)
ISBN4-89563-869-3 C0076

今年も「グレイテストナイン」がやって参りました！
「グレイテストナイン'98」に登場する各球団の最新選手データをすべて網羅、理想のオーダーを組みたい人への手引きとなるのはもちろん、新たに加わった「なりきりモード」もくわしく解説！思わずニヤリの裏技も載ってるぞ。

最新刊 コナミパロディコミックシリーズ

ときめきメモリアル

コナミ株式会社【発行】　株式会社毎日コミュニケーションズ【発売】
A5判・208頁・カラー口絵付き　定価:本体1300円(税別)
ISBN4-89563-797-2 C0979

「ときめきメモリアル」が、初めてコミックアンソロジーになった！巻頭に竹本泉先生を起用のほか、まりお金田先生やしまんだきよの先生をはじめ、新進気鋭の漫画家15人による未公開書き下ろし作品が、新しい「ときめも」ワールドを展開！これを読まずして真のときめきファンとは言えないぞ！

GameFanBooks シリーズ

好評発売中!

ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～ ガイドブック
Play Station　ISBN4-89563-867-7 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
全国チェーン展開はこれでカンペキだ！あっと驚く攻略テクニック&裏ワザを大量収録。

ファーランドサーガ 公式ガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-866-9 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
公式ガイドブックでコンプリートをめざせ!!

ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～ 攻略ガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-861-8 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
これさえ読めば女の子への感情値は自由自在！真のエンディングを見るためのパーフェクトガイド!!

TILK～青い海から来た少女～ 公式ガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-865-0 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
各ステージの詳細データ、攻略法と共に全16種のエンディングへの道のりを詳しく解説。

スティーブ スロープ スライダーズ 公式ガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-828-6 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
レギュラーコースはもちろんエクストラコースまで全コースをイラスト付で解説。SSSを深く知るための唯一の書!

ファーランドストーリー ～四つの封印～ 公式ガイドブック
Play Station　ISBN4-89563-864-2 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
全キャラ、全アイテムデータを網羅。これで全25ステージをコンプリートだ！

ムーンライトシンドローム ビジュアルガイドブック
Play Station　ISBN4-89563-862-6 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
目に飛び込む文章と画像であなたを「ムーンライトシンドローム」の世界へダイブさせる。

タクティカルファイター 公式ファンブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-823-5 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
未公開の設定資料、グラフィックも満載の公式ファンブック!!

～聖刻1092～操兵伝 公式攻略ガイドブック
Play Station　ISBN4-89563-792-1 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
データというデータは全てこの1冊に集約されている!!

プロ野球グレイテストナイン'97メークミラクル ガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-825-1 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
独占！「メークミラクル」がわかる唯一の本。

ぱにっくちゃん スペシャルガイドブック
SEGA SATURN　ISBN4-89563-796-4 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
新感覚ゲーム「ぱにっくちゃん」の世界を完全網羅！非攻略、ゲーム・フィルムストーリー・ブック!

クロックタワー ～The First Fear～ 攻略ガイドブック
Play Station　ISBN4-89563-827-8 C0076
毎日コミュニケーションズ【編】　定価:本体950円(税別)
すべてを知りたい者にとって本書は最高の威力を発揮する手引きとなろう!!

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル　出版事業部　TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店またはゲームショップ等にてどうぞ。

郵便はがき

料金受取人払

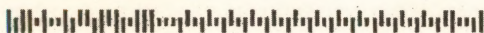
麹町局承認

6069

差出有効期限
平成10年6月
30日まで
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

（株）毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ 氏名		男 女	年齢 歳
ペンネーム			
住所 電話	〒 TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

64 DREAM

読者アンケート（6月号）

Q.1 Q.2 Q.3 Q.4

Q.5

Q.6 本

Q.7

Q.8

1番興味あり	2番目	3番目

Q.9

Q.10「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.11 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

「ウォー」と熱くなり、「ズ」ーっと楽しめる。

♪ファミコンウォーズがでるぞ～!
名作【ファミコンウォーズ】が
パワーアップして帰ってきた!

- 簡単、手軽に遊べるウォーシミュレーションゲーム。
- 新しいマップ、ユニットを追加。
- 7人の将軍（思考ルーチン）を用意。
- 4カ国対戦（4人プレイ）もできる。

♪かーちゃんたちにはナイショだぞ!

かなりスゴイ!

書き換え価格 3,000円（税別）

お求めは、お近くのローソンで

エスエフメモリカセットで
いろんなゲームが
書き換えられる。

希望小売価格
3,980円（税別）

The 64DREAM 6月 ザ・ロクヨンドリーム 最新情報満載号
- ●ポケットモンスター大特集
- ●ボンバーマンヒーロー攻略

1998 Jun
MYCOM ムックシリーズ

1998年4月21日発行：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価：本体467円+税

9784839900175
1929476004673

ISBN4-8399-0017-5
C9476 ¥467E

雑誌68391-70